Anno I n° 2 GIUGNO 1986

L. 3.500

ZZAP!

Edizione italiana della rivista inglese più venduta

PROVE E TEST DEI MIGLIORI

VIDEO GIOCHI

PER ATARI C. 64 C. 16 MSX SPECTRUM

MEDAGLIA D'ORO per SPELLBOUND

PSICHEDELICO!!

dal diario di Jeff Minter

GIOCHI CALDI DEL MESE:

Cauldron II

International Karate

Fairlight

Kentilla

Doomdark's Revenge

MAPPE TRUCCHI E SOLUZIONI

OLIVER FREY

ROCK YOUR MICRO



RAINBIRD

COMMODORE 64/128K

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disc £39.95
"The package looks spectacular and the end results are equally impressive." (Commodore User)

THE MUSIC SYSTEM TAPE
£14.95 Disc £17.95
"Quite simply, the best piece of 64 music software yet" (Commodore Horizons.)

MAKE YOUR COMMODORE THE HEART OF A MODERN DIGITAL RECORDING STUDIO WITH 'THE MUSIC SYSTEM' – OR EXPLORE THE WORLD OF MULTI-TRACK SEQUENCING, MIDI AND LIVE PERFORMANCE WITH 'THE ADVANCED MUSIC SYSTEM'. THE CHOICE IS YOURS.

ALL THESE FEATURES ARE NOW AT YOUR COMMAND

EDITOR

Compose, edit and rearrange your music with minimum effort using sophisticated commands and pull down menus.

KEYBOARD

Use your Commodore keyboard to enter and correct music with the cassette recorder style multi-tracking functions.

SYNTHESISER

This sound editing module contains custom designed software which extends the range of the sound chip. Creating and modifying sounds with the sequencer allows you to 'sound-scape' and mix in real-time.

PRINTER (ADVANCED VERSION ONLY)

Print out individual music files or completed works with lyrics to add to your portfolio. Compatible with Centronics and Commodore printers.

M.I.D.I (ADVANCED VERSION ONLY)

Create, store or play back original music on your own MIDI keyboard then use the Editor and Synthesiser modules for step-time editing and sound shaping. Compatible with Siel, Passport and JMS interfaces. Works with most Casio, Korg, Roland and Yamaha MIDI Keyboards.

LINKER (ADVANCED VERSION ONLY)

Enables files from the Editor to be chained together in any order to produce full-length compositions.

OTHER FEATURES INCLUDE:

* Real-Time sequencer (4000 note capacity)
* Multi-Track and Overdub facilities.
* 30 Preset sounds
* Sample Music Files
* Save to tape or Disk
* Professional Manual
* Upgrade offer (TMS to AMS)

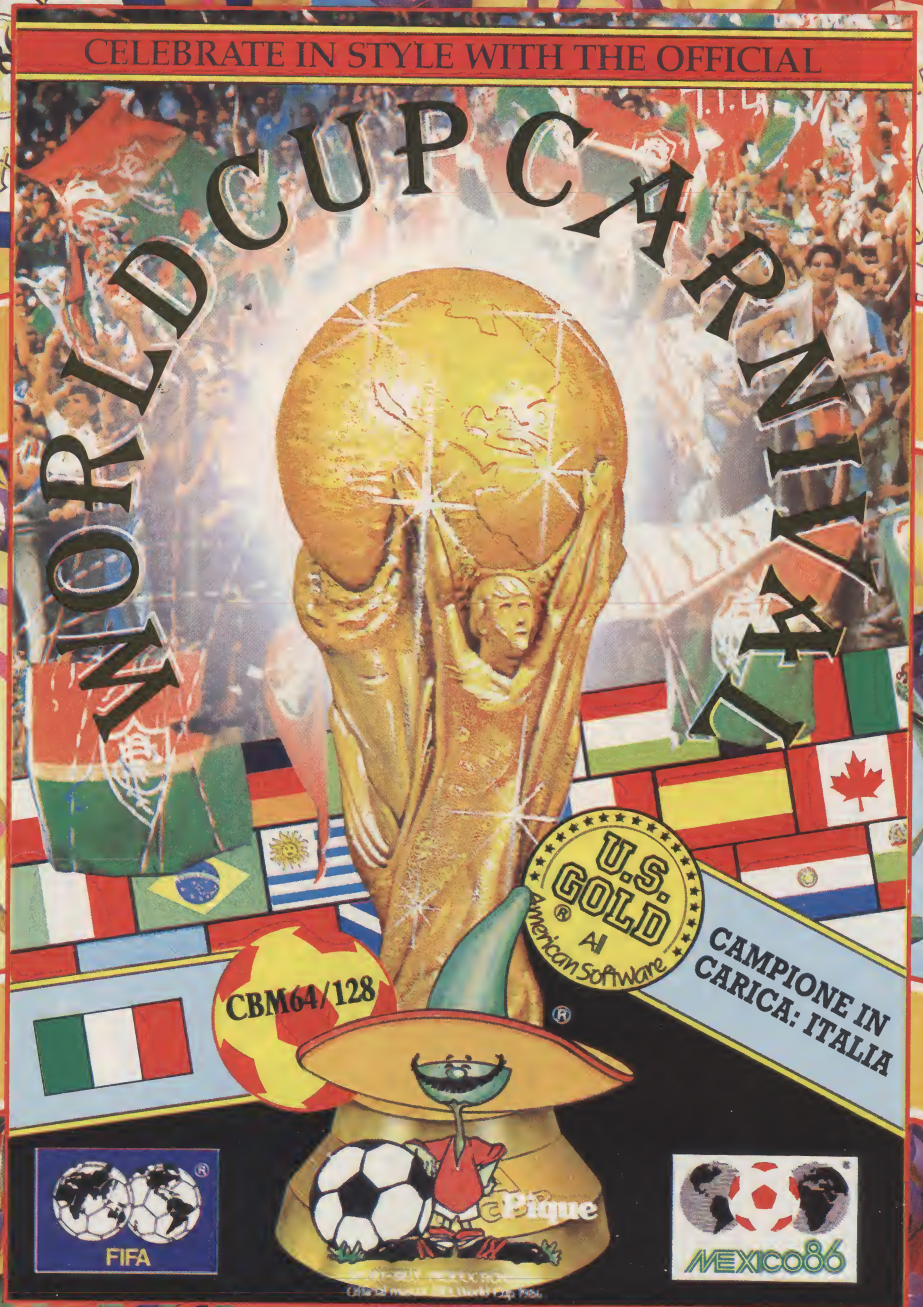
RAINBIRD IS A DIVISION OF BRITISH TELECOMMUNICATIONS PLC.

RAINBIRD SOFTWARE BRITISH TELECOM WELLINGTON HOUSE
UPPER ST MARTIN'S LANE LONDON WC2H 9DL TEL: 01-240-8837 (24 HOURS)
BARCLAYCARD AND ACCESS ORDERS TEL: 01-240-8838
MAIL ORDER: SEND CHEQUE OR P.O.
MADE PAYABLE TO RAINBIRD SOFTWARE.
TMS FOR THE BBC MODEL B
AVAILABLE FROM:
SYSTEM SOFTWARE LTD,
12 COLLEGIATE CRESCENT,
SHEFFIELD S10 2BA.

IL GIOCO PER LA COPPA DEL MONDO

1986

CELEBRATE IN STYLE WITH THE OFFICIAL



Commodore 64
L. 19.900

FORZA AZZURRI

Spectrum
L. 19.500

FIFA
© FIFA/DEYHLE 1977

Contiene:
- Stemma dei "WORLD CUP SUPPORTERS"
- Bandierine autoadesive delle nazionali che partecipano alla Coppa del Mondo
- Poster a colori dei "Guinnes" della Coppa del Mondo
- Tabellone per seguire e controllare i risultati di tutte le partire

SOFT center

MEXICO86
OFFICIAL EMBLEM FIFA WORLD CUP 1986

Pique

© SPORT - BILLY 1984 PIQUE - official mascot 1986

US GOLD

MASTERTRONIC SAS Viale Aguggiari 62/A VARESE



MARPESOFT

centro
software
didattico

software
scolastici
MATEMATICA
ITALIANO
INGLESE
FISICA
STORIA
GEOGRAFIA
per scuole
medie e superiori

cercasi agenti
e distributori

distribuzione esclusiva per l'Italia:
MARPES s.a.s - 80059 TORRE DEL GRECO (NA) Via Circumvallazione, 111 - Tel. 081/8821044 - Telex 722591 MARPES-I

SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Riccardo Albini

Capo redattore
Benedetta Torrani

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Redattori
Danilo Lamera
Maurizio Miccoli
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davide e Fabiola Cestari

Redazione
Studio VIT
Via Ariberto, 20
20123 Milano
Tel. 8360720

Fotocomposizione
Tipografia Parole Nuove
Via Torino 22
Cernusco sul Naviglio (MI)

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Teruggia n. 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia 53/55 -
Cernusco sul Naviglio (MI)

Su licenza di:

A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/5/1986

Distribuzione
Messaggerie Periodici S.p.A.
Via G. Carcano 32
20141 Milano

RUBRICHE

PRIMA PAGINA..... pag. 9

POSTA
le vostre lettere su questo e quello..... pag. 11

AVVENTURA
le pagine di Mago Merlino..... pag. 57

TOP SECRET
trucchi, consigli, POKE per battere anche il più difficile dei giochi..... pag. 42

STRATEGIA
la rubrica dei giochi di ruolo e war games..... pag. 60

NEWS
notizie e anteprime dall'Italia e dal mondo..... pag. 68

THE SHADOW
pettegolezzi e aneddoti sull'industria dal software..... pag. 70

COIN-OP
le ultime novità da bar..... pag. 48

ART GALLERY
computer artisti in bella mostra ..... pag. 66

GARE E CLASSIFICHE

PARADE la classifica di Zzap! pag. 37

VIDEO MATCH
gara all'ultimo joystick tra i nostri lettori..... pag. 64

I GIOCHI CALDI

SPELLBOUND
medaglia d'Oro per la nuova avventura di Magic Knight..... pag. 20

CAULDRON II
il ritorno della Zucca in un nuovo Gioco Caldo della Palace Software..... pag. 12

INTERNATIONAL KARATE
calci e schiaffoni che sanno di Oriente..... pag. 16

FAIRLIGHT
finalmente a versione per C64 di uno dei giochi dell'anno..... pag. 24

KENTILLA
il Mago ritrova un vecchio amico..... pag. 57

DOOMDARK'S REVENGE
La Beyond cavalca il successo di Lords of Midnight con questo nuovo Gioco Caldo..... pag. 60

ATTUALITA' DI GIUGNO

4 MENTI VAGABONDE
la bolletta telefonica aumenta per la seconda parte dell'intervista alla Infocom..... pag. 38

IL MIO DIARIO
una cronaca sregolata sulla nascita di Iridis Alpha, l'ultimo gioco di quel cappellone di Jeff Minter..... pag. 52

LASCIATI TUTTI ALLE SPALLE

· LEAVE THE REST BEHIND ·

REVS





COMMODORE 64·128

SIMULATORE DI
UN'AUTO DA CORSA
DI FORMULA 3

Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese - Tel. 0332/238898

FIREBIRD

FIREBIRD SOFTWARE · WELLINGTON HOUSE
UPPER ST MARTIN'S LANE · LONDON WC2H 9DL

GOLD EDITION

FIREBIRD IS A TRADEMARK OF BRITISH TELECOMMUNICATIONS PLC.
REVS IS A TRADEMARK OF ACORNSOFT LTD


GREEN BERET
imagine
Konami®
ARCADE HOT SHOT
SPECTRUM 48K
COMMODORE 64
the name of the game
L. 19.900
SOFT center
DAL TUO RIVENDITORE
MASTERTRONIC/SOFT CENTER - VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - TEL. 0332/238898



Il pianeta ZOIDSTAR è sconvolto dalla guerra,
i Blue Zoids combattono contro i Red Zoids
in una lotta senza pietà per la supremazia.
Il potente Zoidzilla,
comandante dei Blue Zoids,
sta aspettando nella stiva della tua astronave,
che tu ti decida a salire nella cabina di comando
per fondere la tua mente
con quella della potentissima macchina
e prendere il controllo del combattimento.
DECIDITI! ACCETTI LA SFIDA?

Prezzo
Lit. 19.900
IVA incl.

é un'esclusiva
MASTERTRONIC

martech

Martech is the registered trade mark
of Software Communications Limited

MASTERTRONIC s.a.s.
V.le Aguggiari 62/A - 21100 VARESE

48K SPECTRUM • COMMODORE 64
BBC'B' • AMSTRAD • MSX • ATARI

TOMY

PRIMA PAGINA

Per ragioni che è superfluo spiegare in questa sede, il primo numero di ZZAP! è apparso con alcuni "buchi" nel *colophon*, cioè nella colonnina del sommario dove appaiono i nomi del direttore, caporedattore, redattori, ecc.
Questo mese, come avete visto, è completa. Quindi abbiamo pensato di presentarci.
In redazione c'è Marco Vecchi, detto Bill. Un passato molto turbolento come *humanoid* nel gioco **Defender**, versione da bar. Fu salvato da Paolo Rossi la volta che fece il record assoluto del torneo di **Defender** della nazionale italiana al ritiro di Vigo. Da allora la sua più grossa aspirazione è fare il corista nel prossimo Lp degli Heaven 17 o, in alternativa, il mediano di mischia dei Barbarians.
Abbiamo poi Maurizio Miccoli, detto il "joystick vivente". Laureato in videogiocologia all'Università di Sunnyvale, California, è noto per il suo esagerato narcisismo per essere il detentore dei record mondiali di tutti — dicasi tutti — i videogiochi conosciuti nel nostro sistema solare.
Alberto Rossetti, di convinta fede nerazzurra, ha iniziato la sua carriera di giornalista nella Pravda, dove curava la rubrica di videogiochi, ma, dopo che gli hanno censurato la recensione di "Raid over Moscow" (a cui aveva dato 99% di Giudizio globale), ha chiesto asilo politico in Inghilterra. Non avendoglielo accordato, ha ripiegato su ZZAP!
Danilo Lamera, detto il "Mac Arthur al silicio", è un vero professionista della strategia applicata ai videogame. Saluta militarmente e anche nei momenti di maggiore intimità risponde "Comandi!" battendo i tacchi. Nonostante questo è un tipo simpatico e un rockettaro d'antica data.
Benedetta Torrani, caporedattrice, è l'esperta informatica della redazione. programma in Cobol, in Assembler e anche in piedi. Inoltre ogni volta che sullo schermo appare il comando RUN si mette a correre. Ciò dimostra, quantomeno, la sua perfetta conoscenza della lingua inglese.
Riccardo Albini ha il tipico sguardo di chi la sa lunga, non a caso fa il direttore; è in grado di beccare un refuso in una pubblicità a pagina 200 del New York Times della domenica mentre viaggia sul metrò in ora di punta. Vi diamo un consiglio d'amici: non sbagliate mai un congiuntivo, tantomeno un condizionale, in sua presenza! gli fa l'effetto di "Remember Nightmare" in **Hulk**.
P.S. Molti di voi si saranno anche chiesti chi sono quei due buffi personaggi che occhieggiano, saltellano, sbirciano e rimbalzano tra le pagine di ZZAP!
Come avrete letto nel numero scorso, dove loro stessi si sono presentati, sono **Rockford** e **Thingie**.
Il primo è forse più famoso perché è il personaggio di ben due giochi, **Boulder Dash** e **Rockford's Riot** (dice..."Ecco dove l'avevo già sentito quel nome!"), che hanno avuto notevole successo in Italia.
Il secondo invece è meno famoso poiché è il personaggio di **Thing on a Spring**, un gioco della Gremlin Graphics, che non ha sfondato da noi. Il nome **Thingie** è tratto direttamente dal titolo del gioco che significa "cosa su molla" e conoscendo il gioco si capisce cosa si intende: il personaggio è infatti un "coso" che si muove per lo schermo rimbalzando come una molla, tanto quanto il nostro **Thingie** rimbalza qui e là per le pagine del giornale.
Per questo mese ci sembra che le presentazioni possono bastare. Un giorno, chissà forse anche il prossimo mese, vi presenteremo i tre recensori di ZZAP! inglese ovvero gli onnipresenti Gary Penn, Gary Liddon e Julian Rignall.
Nel frattempo, godetevi questo secondo numero di ZZAP!
Gameover.

LA PAGELLA DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I BOLLINI QUALITA' di ZAPP!

MEDAGLIA D'ORO
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetelo! Qualche volta potrebbero anche essere due...

GIOCO CALDO
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% nel Giudizio Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

A View To A Kill	pag. 23	Kentilla	57
Ballyhoo	59	Hikstart	31
Bored of The Rings	58	Knightsof The Desert	62
Cauldron II	12	Ice Palace	30
Devil's Crown	26	International Karate	16
Doomdark's Revenge	60	Ping Pong	14
Elektra Glide	34	Spellbound	20
Empire	28	The Comet	32
Fairlight	24	V	22
Five-a-Side Soccer	18	**... e al bar:**	
Gunfright	15	Hang-On	pag. 48
Hektik	27	Jail Break	50
		World Cup	49



MASTERTRONIC s.a.s.
V.le Aguggiari, 62/A - Varese
Tel. 0332/238898

POSTA

Eccole sono arrivate, in extremis, ma sono arrivate. Ci sembra che abbiate colto lo spirito della rivista e che non ci siano grosse difficoltà di comunicazione, quindi datevi da fare.
Una cosa che ci piacerebbe fare, nelle pagine della posta, è da dare spazio a dibattiti sui vari problemi che come videogiocatori, o più in generale, come esseri viventi del 20° secolo vi arrovellano. Non preoccupatevi per la lunghezza dele missive: lo spazio c'è e se dovesse mancarne lo si fa saltare fuori.
Siamo molto sensibili ai complimenti, ma cercate di non esagerare!

Lettera del mese

Caro ZZAP!,
avvisato preventivamente dell'uscita della rivista da un amico di un vostro collaboratore, ho tenuto sotto controllo per una settimana il banco del mio edicolante di fiducia, l'ho interrogato più volte (l'edicolante, non il banco) sulla data d'arrivo e sulla veridicità dell'informazione ottenendo risposte elusive e fumose.
L'attesa stava per distruggermi quendo finalmente l'altra mattina, mentre aspettavo l'autobus per andare a scuola, sono stato chiamato dall'edicolante che mi ha detto: "Guarda che il ZRAMP è arrivato".
"ZZAP!" gli ho urlato e, senza aspettare né uno né due, mi sono sparato una copia fresca di stampa. Stralibidine! Stravolto dalla compilation di giochi ho perso la fermata della scuola e mi sono dovuto far firmare il ritardo dal preside, ma una volta tanto ne valeva la pena! Vi faccio i miei best compliments perche ZZAP! è una rivista parecchio "galla", con un aspetto very arrapante e delle recensioni che sprizzano intelligenza sul soffitto.
Non mollate il colpo!
Silvio Gamba, Milano

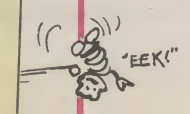
Cara redazione,
allettato dal prezzo ho comprato un Atari 130XE, ma ora ho delle difficoltà a trovare programmi e giochi nuovi per il mio computer. Purtroppo leggendo la vostra rivista sono stato deluso per l'ennesima volta non trovando neppure un gioco compatibile con l'Atari.
Devo sperare o è meglio comprare un Commodore 64?
Matteo Longo, Genova.
Comprendiamo il tuo problema, ma purtroppo ci troviamo di fronte al tipico gatto che si morde la coda: se i programmi dell'Atari non si vendono nessuno li importa.
Comunque già in questo numero troverai le recensioni di due giochi compatibili col tuo computer.
Speriamo in un futuro più florido.

Caro ZZAP!
che novità è questa? Da dove spuntate? Sono un commodoriano e mi è capitata un paio di volte l'occasione di leggere ZZAP! 64, figuratevi quando, passando dal giornalaio, ne ho vista una copia. L'ho comprata, l'ho aperta e ho creduto di essere diventato scemo!
E invece era davvero in italiano!
Bene! Mi piace!
In cambio degli apprezzamenti potreste pubblicare qualche tip riguardante Lord of the Rings?
Mauro Crespi, Cinisello B., Milano
Il pagamento è stato effettuato nei Consigli del Mago.

Caro ZZAP!,
era ora che arrivassi a rallegrare i nostri cuori di videogiocatori! Io e i miei amici siamo rimasti estasiati dalla bellezza della rivista e dal numero di recensioni di giochi..
Vorrei fare una critica però: c'è troppo spazio per i programmi del Commodore 64 e poco per lo Spectrum. Ho letto della vendita della Sinclair all'Amstrad e vorrei che mi rassicuraste sulle sorti del mio amato computer.
Auguri di buona continuazione.
Carlo Vaglini, Scandicci, Firenze.

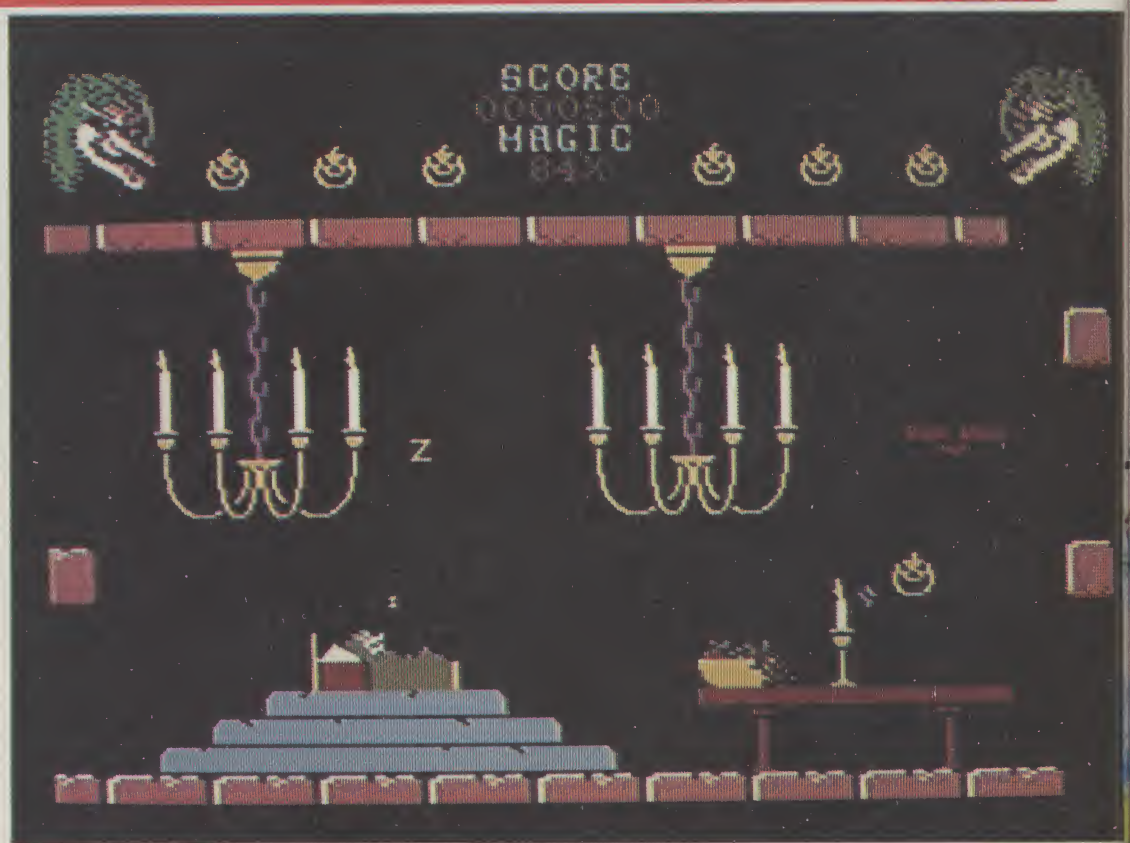
Falso! Magari i programmi testati sono per Commodore, ma è pur vero che sono compatibili con lo Spectrum.
Alan Sugar, il boss dell'Amstrad, ha assicurato che tutto resterà immutato e che anzi verranno sviluppati nuovo software ed hardware.

Criminali!
Dopo aver utilizzato il programma pubblicato nella rubrica dei tips il mio Little Computer people si è inchiodato e non dà più segni di vita. Lo schermo è rimasto azzurro e non c'è verso di farlo funzionare.
Cosa devo fare?
Sono sicuro di non aver fatto errori quindi la colpa è vostra!
Stefano Torri, Cologno M., Milano
E' vero, lo ammettiamo, ma non è tutta colpa nostra. Ci siamo resi conto della cosa, ma ormai era troppo tardi per bloccare l'edizione. Abbiamo avvertito la redazione inglese e la risposta la puoi trovare tra le notizie di The Shadow.



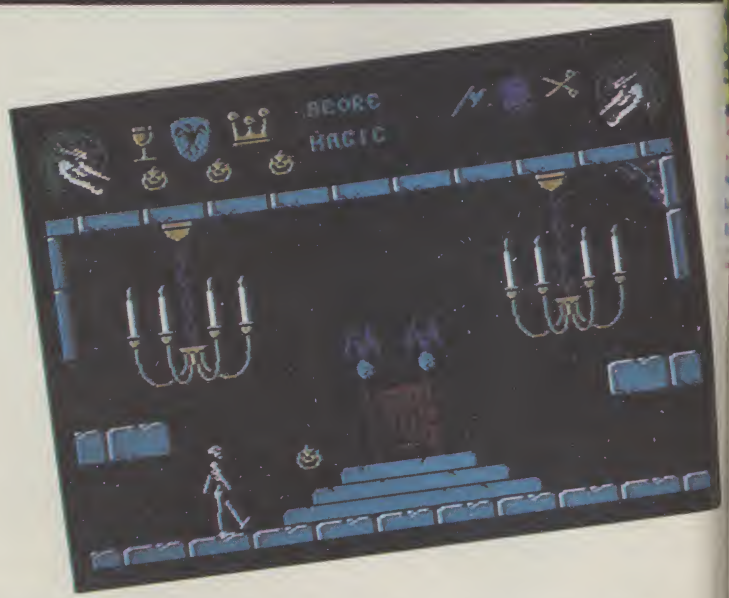
CAULDRON II THE PUMPKIN STRIKES BACK

Palace Software, L.19.900 cassetta, solo joystick C64/128



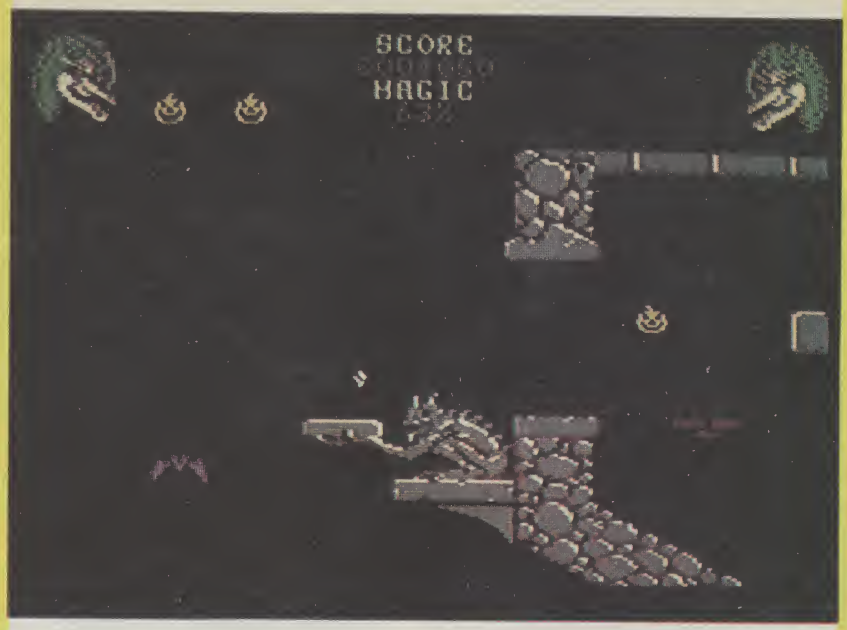
Vi ricordate la vecchia strega di ***Cauldron***? A quei tempi era una cara vecchietta, non come l'orribile e tronfio Pumpking, che regnava sulla foresta. Lui non era per niente simpatico. Anzi era proprio malvagio. Così malvagio che si divertiva a buttar giù dai piani alti dei palazzi gattini dentro barattoli di sottaceti. Così malvagio che una volta privò tutti i conigli della foresta della loro prole solo per passare il tempo. Ma la Strega riuscì a porre fine a questi malvagi comportamenti: raccolse sei ingredienti, fece un incantesimo per distrarre Pumpking e mentre questi era distratto gli rubò la Golden Broomstick (la Scopa d'Oro). Grazie alla potenza della scopa, scacciò per sempre il grasso vegetale e tutti i suoi tirapiedi. Beh, non tutti, visto che ci fu un sopravvissuto: una piccola zucca che era una delle guardie di Pumpking prima del suo esilio. Ma questo tizio non era orribile e malvagio; almeno non del tutto. Aveva avuto una fanciullezza difficile, frequentato cattive compagnie ed era incompreso dal suo assistente sociale. Comunque, una volta che il grasso Pumpking se ne fu andato, la piccola zucca cambiò e mostrò a tutti che bravo ragazzo era, aiutando le vecchiette ad attraversare la strada e rendendo felici le persone ritrovando le banconote da 5 sterline che gli erano state rubate. Insomma, facendo cose del genere. Sfortunatamente, la potenza generata dalla Golden Broomstick aveva guastato la bontà della Strega e fu lei a diventare corrotta e malvagia. Ordinò quindi che tutte le piccole creature della foresta — quelle affettuose con i grandi occhioni, rese famose da Walt Disney — le costruissero un grande castello al posto della sua vecchia e cadente capanna. Si creò una corte di orribili creature e nessuno osava avvicinarsi al maniero. La tirannide della Strega era ora assoluta.

Finché in un bel giorno di fine aprile, la piccola zucca venne a sapere dove si trovava la Strega. "Non mi fa





Questo mese è in arrivo un bastimento carico di eccellenti avventure dinamiche, quindi è il caso di far mente locale su quale comprare. Questa è in effetti ottima con un metodo di controllo del tutto nuovo, dovuto al modo di procedere saltellante della zucca. Come il suo predecessore, è difficile da risolvere. Questa difficoltà, comunque, non sminuisce il gioco che è divertente, anche se frustrante. La grafica è splendida, con tutti quei cattivi in giro per il castello, e così anche gli effetti sonori.





Cauldron II *è uno sballo. E' un gioco ben fatto e rifinito con molta cura. La sequenza del titolo è stupenda, tanto quanto la musica che l'accompagna (in effetti un po' troppo breve) e il tutto crea come un'atmosfera da film. Il gioco è divertente da giocare, anche se molto difficile, e vi ci vorrà molto tempo per risolverlo. Esteticamente,* **Cauldron II** *è fantastico. Alcuni sfondi sono maestosi e gli sprite sono deliziosamente rifiniti e animati. Mi piace molto il modo di rimbalzare della zucca e quel suo beffardo sorriso dipinto sul "volto".* **Cauldron II** *ha un bell'aspetto, un bel sonoro e si gioca bene. Perdetelo e ve ne pentirete.*

paura", gridò la piccola zucca con la sua voce squillante e decise all'istante di porre fine all'oppressione e mostrare a tutti che simpatica zucca era. E così saltellò fino al castello della Strega. Boing, boing, boing.

La dimora della Strega è un grande castello di 128 stanze, tutte piene di cose orribili pronte a far del male al nostro commestibile eroe. La visuale è quella tipica di "uno schermo dopo l'altro" a' seguire gli spostamenti di stanza della zucca, che ha un originale modo di procedere: saltellando. E lo fa in tre diversi modi: piccoli saltelli, salti di media grandezza e balzi da Gatto degli Stivali. Normalmente, comunque, saltella, ma premendo il pulsante di fuoco lo farete prima saltare e poi balzare; entrambi modi molto utili per superare alcuni dei baratri e nemici di cui è pieno il castello.

L'arredamento del castello è piuttosto discutibile — ma cosa si può pretendere da una padrona di casa così abbietta e malvagia — e vi sono parecchi mobili e muri da superare. Bisogna anche evitare, o eliminare, un bel po' di nemici come scheletri che fanno il passo dell'oca, gobbi con grandi clave, palle acuminate saltellanti, martelli, topi, coltelli, ragni e mani ad artiglio. Se una qualunque di queste creature tocca il nostro effervescente amico, questi perde energia (indicata come "*magic*" in cima allo schermo), il semplice contatto con un ragno o uno scheletro lo uccide all'istante, mentre il contatto con una mano inverte i comandi del joystick per alcuni secondi. Ad ogni vita perduta, la Strega ridacchia fragorosamente. Inoltre, sono da evitare le punte delle lance, le scuri e le candele accese poiché il solo toccarle causa la perdita di una vita e altra gioia per la Strega. Fortunatamente, vi sono luoghi d'energia qui e là per il castello che, una volta toccati, reintegrano le forze della zucca e consentono all'eroico vegetale di sparare lampi d'energia contro i predaci cattivoni, benché al costo di un'unità d'energia a lampo. Ad abbellire l'esterno del palazzo vi sono dei mascheroni scolpiti che reggono vassoi di pietra. Se il nostro amico saltella su un vassoio per raccogliere un oggetto e non salta giù abbastanza velocemente, il mascherone inclina il vassoio e la zucca precipita nella foresta sottostante. Per fortuna ciò gli costa soltanto un po' d'energia e non una vita.

Il gioco comincia in una di quattro diverse stanze, ma qualunque sia la stanza di partenza la nostra zucca può portare a termine il gioco soltanto dopo aver raccolto sette oggetti. Ve ne sono sei sparsi per il castello: un libro di incantesimi, una coppa, una corona, una scure, uno scudo e un paio di forbici. Questi conferiscono rispettivamente la possibilità di completare il gioco, essere immuni dalle mani ad artiglio e alla guardia del corpo della strega, aprire le porte, difendersi dagli scheletri e, infine, tagliare i capelli della Strega. Quando tutto ciò sarà nelle sue mani, insieme alla ciocca di capelli della Strega, la zucca potrà andare nelle segrete del castello e gettarle nel calderone che ivi troverà. Ciò spezzerà il malvagio incantesimo e tutti vivranno felici e contenti. Oh, che bello.



L'ultimo della Palace Software è giocabilissimo fin dal principio, principalmente per l'ottimo modo di controllo della zucca. Saltare e saltellare su e giù per il gioco è divertente, anche se all'inizio fa una strana impressione. Con un po' di pratica è possibile però controllare con molta precisione il movimento. Il gioco in sé è ottimo e darà del filo da torcere anche ai migliori. Graficamente, è tutto perfettamente al proprio posto. Anche la musica e gli effetti sonori sono piacevoli. Non dimenticatevi di **Cauldron II** *la prossima volta che siete in un negozio per comprare qualcosa. Sono certo che ne sarete entusiasti.*

Presentazione 90%
Ottimo modo di controllo, grande sequenza demo e copertina attraente

Grafica 96%
Meravigliora rappresentazione del castello, con un mucchio di "cattivi" da vedere, ben disegnati e animati.

Sonoro 96%
Breve, ma ottima, la colonna sonora dello schermo del titolo e eccellenti effetti sonori.

Appetibilità 94%
Vi prende fin dal primo saltello.

Longevità 93%
Difficile ma affascinante: un gioco che richiede molta perseveranza per finirlo.

Rapporto prezzo/qualità 84%
Caro ma onesto, considerando quello che vale.

Giudizio globale 94%
Dovrebbe stare nei primi posti della graduatoria di preferenze dell'avventuriero dinamico.

PING PONG

Imagine, L.19.900, cassetta, solo joystick C64, SP



Vi ricordate quando per la prima apparve nelle sale giochi una forma di intrattenimento rivoluzionaria — una macchina chiamata ***Pong*** — e tutti dicevano: "Caspita, che bella, Questa è una forma di intrattenimento rivoluzionaria"? Vi ricordate quando qualcuno la trasformò in una "consolle da casa" e tutti dicevano: "Caspita, che bella. Un videogioco a casa propria!"? No? D'altronde ultimamente s'è parlato poco di ***Pong***. Fino ad ora, perché l'immagine ha ripreso il tema, l'ha trasformato da gioco orizzontale in verticale e gli ha aggiunto una dimensione in più con la grafica 3D.

Ping Pong funziona in base alle regole del tennis tavolo: vince chi fa undici punti. Un solo giocatore può sfidare uno qualunque dei cinque avversari computerizzati: non c'è l'opzione per due giocatori. Il livello 1 è abbastanza docile e batte la palla lentamente, ma il livello 5 è un furioso maniaco pongista senza pietà.

La visuale è sempre dalla vostra parte del tavolo e la vostra racchetta è collocata a circa un quarto dello schermo a partire dal basso (se non è chiaro, date un'occhiata alla foto dello schermo). Il punteggio e le altre informazioni di gioco — se la palla è dentro o fuori, per esempio — si trovano ad entrambi i lati del tavolo. Il pubblico che affolla i due lati dello schermo recita una piccola parte nel gioco: quello di destra tifa per il computer e quello di sinistra per voi.

La racchetta segue automaticamente la pallina, quindi a voi toccherà decidere il momento della battuta: vi basterà premere il pulsante di fuoco; se invece spingete il joystick in basso darete l'effetto alla pallina, spingendolo in alto la schiaccierete. Muovendo il joystick a destra e a sinistra, porterete la racchetta sul diritto o sul rovescio e a seconda di quanto in anticipo o in ritardo colpite la pallina la manderete a destra o a sinistra.

Il servizio si esegue spingendo in alto il joystick per lanciare la pallina in aria e poi premendo il pulsante di fuoco per la battuta. Dopo ogni cinque punti cambia il servizio. Se si arriva in parità sul dieci a dieci si continua a giocare fino a che un giocatore conduce con due punti di vantaggio e arriva a quindici punti.

Per ciascun colpo vengono assegnati dieci punti e quando un avversario viene battuto si guadagna un bonus. Se alla fine della partita il vostro punteggio è sufficientemente alto potrete inserire le vostre iniziali nello schermo degli *high score*.



Un altro caso di gioco potenzialmente buono rovinato dalle restrizioni imposte dal contratto di licenza. Questa è una conversione del gioco da bar **Ping Pong** *ed è, in effetti, molto somigliante. Sfortunatamente,* **Ping Pong** *da bar non è gran che. In altre parole, è noioso. La grafica e il sonoro sono alla pari col gioco ovvero noiosi. In tutta onestà non posso raccomandarne l'acquisto, ma se siete appassionati di tennis tavolo dategli un'occhio.*





All'inizio, **Ping Pong** *è divertente, ma diventa presto noioso da giocare per la sua semplicità. Benché ci sia una ragionevole varietà di colpi, il computer non sembra avere una gran varietà nella risposta. La grafica e il sonoro sono OK, ma sarebbe stato simpatico avere della musica originale di Martin Galway (Carneade, chi è costui?, n.d.r.) sullo schermo del titolo.* **Ping Pong** *è meglio dell'originale* **Pong** *ed anche più divertente da giocare, ma non di molto.*

Presentazione 83%
Cinque livelli di gioco, uno schermo per i record e qualche grazioso tocco

Grafica 61%
Insufficiente, ma passabile.

Sonoro 58%
Un paio di jingle e qualche rumore decente, ma poco altro

Appetibilità 78%
Molto facile da giocare.

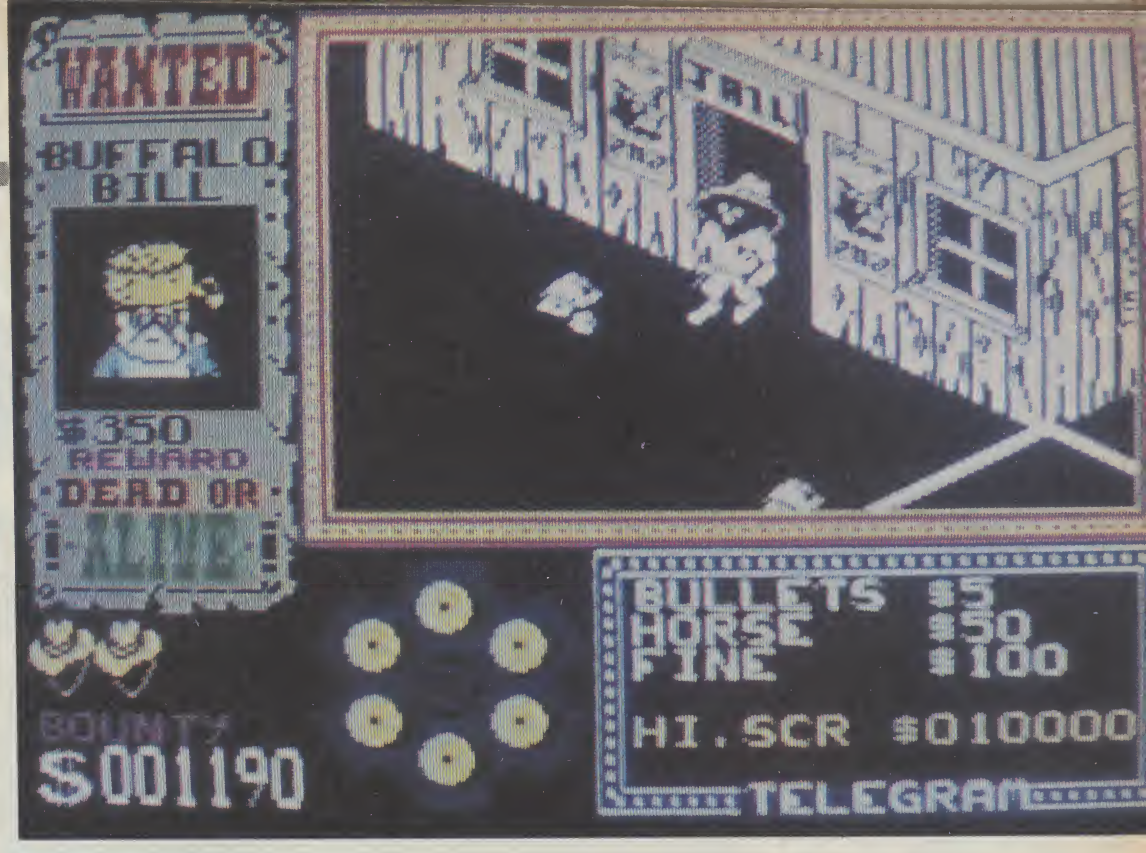
Longevità 65%
ma forse un po' troppo facile

Rapporto qualità/prezzo 40%
Troppo caro per quello che offre

Giudizio globale 60%
La miglior simulazione del tennis tavolo... ma è l'unica.



Pur mantenendo la grafica dei giochi Ultimate, GUN FRIGHT è una novità per il software house inglese. Nessun spirito avventuroso, oggetti da raccogliere e problemi da risolvere come in NIGHTSHADE o in ENTOMBED ma solo un classico gioco arcade dove dovete unicamente evitare le insidie e dimostrarvi veloce con la pis..., scusate il joystick.



GUN FRIGHT

Ultimate, per Spectrum 48, MSX, Amstrad, cass., L.19.900, Tastiera/Joystick

Il vecchio West sta vivendo una nuova primavera: dopo l'epoca d'oro dei film con Gary Cooper, James Stewart, John Wayne e il rilancio con i western all'italiana di Sergio Leone. Un ritorno voluto da un vecchio protagonista come Clint Eastwood, autore del Cavaliere Pallido e da un giovane ed intelligente regista come Loris Kasdan che ha realizzato Silverado.

Per non essere da meno anche i videogiochi hanno subito questa influenza. Così la ULTIMATE, forte della sua esperienza e di uno "style" ormai ultra collaudato, ha realizzato un gioco ambientato in una tipica cittadina western.

Come sceriffo Quickdraw siete stati dislocati alla cittadina di Black Rock, vero rifugio di super ricercati. Il vostro compito non è certo dei più agevoli e non si può dire che godiate della simpatia della popolazione e dell'aiuto economico del governo. Tenendo un occhio alla cassa e facendo attenzione alle insidie di una cittadina così malfamata dovete sfidare a duello ed eliminare i fuori legge in libertà.

Il punteggio è assegnato in dollari. Iniziate il gioco con una somma di 150 $ e nella prima fase del gioco potete aumentarla. Sullo schermo scendono alcuni sacchetti contenenti 100 $ ciascuno ed il vostro compito è quello di colpirli con la pistola. terminato il tiro al dollaro, passate dallo schermo a 3–D della cittadina e con il vostro sceriffo che si materializza fuori dala prigione.

Dicevamo che la maggioranza dei cittadini non apprezza pienamente il vostro lavoro di sceriffo. In particolar modo le ladies che toccandovi vi lasciano secchi in mezzo alla strada.

Per vostra fortuna potete contare sull'aiuto di alcuni ragazzini che in uno modo abbastanza antipatico ed isterico vi indicano la direzione in cui si trova il ricercato.

Durante la vosta perlustrazione potete anche uccidere le ladies oppure gli informatori ma questa intemperanza vi costerà 100 $. Altre spese le avete per rifornirvi delle pallottole e se utilizzate il cavallo. Una volta trovato il ricercato dovete colpirlo: dopo una musica di avvertimento lo schermo cambia e vi trovate a faccia a faccia con il bandito. Velocemente estraete la pistola e dimostrate la vostra abilità colpendolo prima che il vostro schermo del televisore si riempia di fori di pallottole.

I banditi hanno nomi celebri come Buffalo Bill, Billy the Kid e la loro taglia varia a seconda della loro abilità. Con il primo, Buffalo Bill, il vostro lavoro sarà abbastanza semplice. Con gli altri avrete il vostro daffare ad utilizzare la vostra "ferraglia".

Presentazione 80%
Udite, udite! Eccezionale novità per i giochi Ultimate. Visto che in GUN FRIGHT suggerimenti e consigli non sono fondamentali come in Nightshade, sono state aggiunte dettagliate ed utili istruzioni.

Grafica 85%
Vi ha annoiato lo stile Alien 8 dell'Ultimate? Speriamo di no anche se ultimamente è un po' inflazionato. Il villaggio è in perfetto stile western; le case sono rese con numerosi particolari mentre per evitare l'aggiunta di altri schermi si è usato lo stratagemma di far scomparire i muri quando entrate in un palazzo.

Sonoro 50%
Nulla di particolare. Un po' di musica all'inizio, i rumori dei passi e degli spari.

Appetibilità 70%
Il fascino del vecchio West è reso molto bene. Manca forse la possibilità di farsi qualche cicchetto. Non mi pare che gli astemi avessero lunga vita a quel tempo.

Longevità 65%
All'inizio dovete prendere confidenza con i movimenti dello sceriffo e soprattutto imparate a vincere i duelli. La sfida vi affascinerà sempre di più.

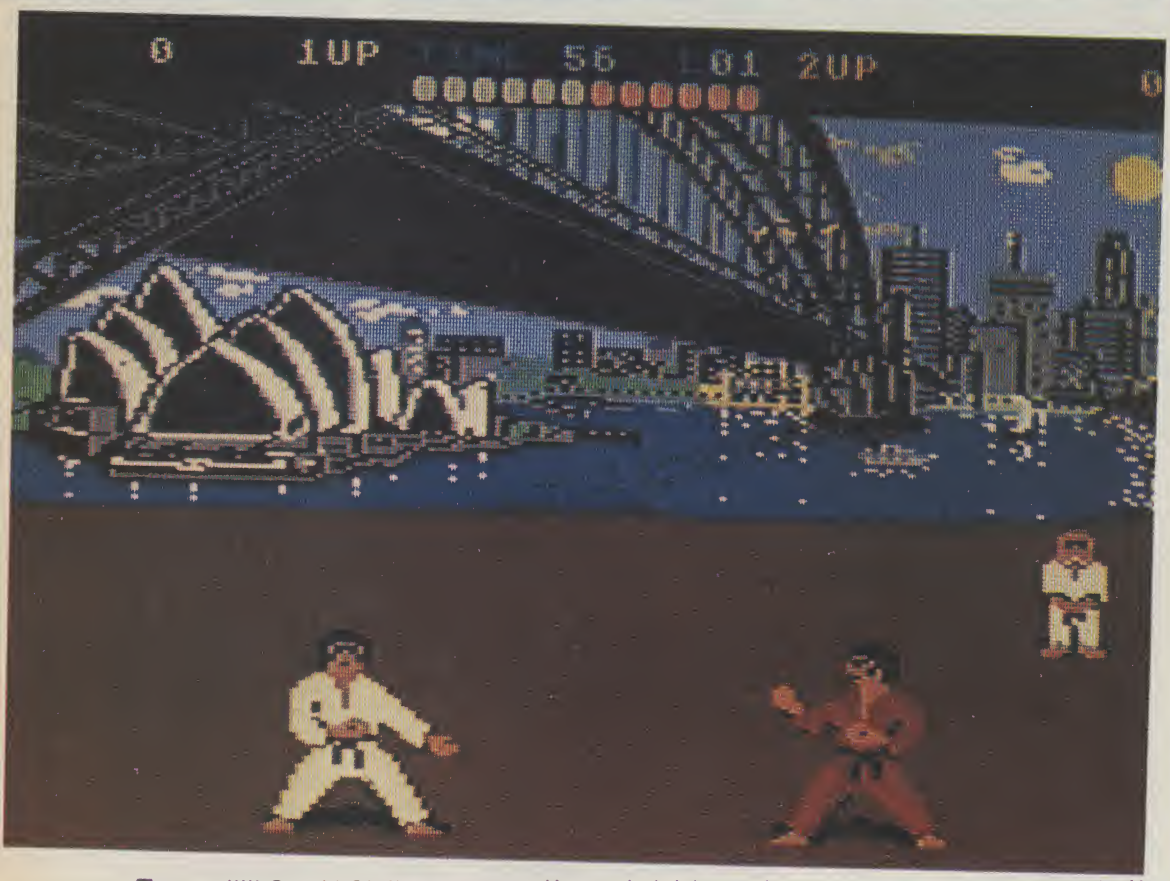
Rapporto qualità/prezzo 79%

Giudizio globale 80%
La sfida contro i ricercati del selvaggio West è impegnativa. Oltre alla velocità nell'usare la pistola dovete anche dare un occhio alle vostre finanze.
Siamo negli anni '80 e non possiamo certo dire che le nostre avventure si svolgono solo nello spazio.

Gioco Caldo

INTERNATIONAL KARATE

System 3, cassetta, L. 19.900, solo joystick C64, AT





Ad essere onesti pensavo che giocare un'altra variazione sul tema delle arti marziali sarebbe stato come fare un compito a casa. Ho giocato a **Exploding Fist** *e ne sono proprio stufo, ma* **International Karate** *è tutt'altro che noioso ed era tanto tempo che non mi divertivo così. E' molto meglio di* **Exploding Fist** *sotto ogni aspetto: la grafica è più veloce e fluida e al confronto quella di* **Exploding Fist** *sembra rozza. La musica è stupenda e gli effetti sonori sono ottimi: entrambi sono un gran complemento al gioco.* **International Karate** *è ottimamente giocabile, ti prende subito e il ritmo è frenetico. A quel prezzo, se vi reputate amanti del genere, non dovreste perderlo.*

Aaaaiiii! Crack! Oioi! ***International Karate*** è un'altra variazione sul tema delle arti marziali che vi offre la possibilità di cambiare i connotati, rompere le tibie e, in generale, maltrattare un avversario.

Controllate il bulletto vestito di bianco e avete a disposizione tredici diverse mosse.

Col joystick potete sferrare calci e pugni e fare salti mortali: basta spingerlo in una delle otto direzioni, con il pulsante di fuoco premuto o no, per causare l'esecuzione di una manovra.

Due opzioni di gioco vi consentono di combattere contro il computer o contro un avversario umano. Contro il computer potete giocare tanti incontri da 30'' quanti riuscite a disputarne, con l'obiettivo di menare e totalizzare più punti dei karateka computerizzato. A seconda di come eseguirete una mossa guadagnerete mezzo o un intero punto e il primo a totalizzare due punti verrà dichiarato vincitore. Se avanzerà del tempo, verrà convertito in punti bonus.

Vincendo due incontri verrete promossi alla cintura di categoria superiore e dovrete affrontare un avversario più intelligente e violento, con un diverso sfondo (ve ne sono quattro per ciascun lato della cassetta). Se invece il giocatore computerizzato totalizza due punti terminano la partita e il gioco.

Se il cronometro arriva a zero prima che un combattente totalizzi due punti, verrà dichiarato vincitore colui che avrà il punteggio più alto. Tra ciascun round c'è uno schermo bonus che mette ulteriormente alla prova le vostre capacità e vi consente di ammassare altri punti. Il primo schermo consiste nel rompere con la testa più tegole possibili, mentre il secondo mette alla prova i vostri riflessi obbligandovi ad evitare varie lance e altri oggetti mortali lanciati contro di voi dal computer. La sfida a due giocatori si svolge su tre incontri da 90''. Nella parte alta dello schermo vi sono dodici puntini luminosi, sei rossi e sei bianchi. Quando un giocatore soppraffà l'avversario, uno dei puntini luminosi del perdente diventa del colore del vincitore. Vince colui che cambia nel suo colore tutti e dodici i puntini. Dopo i tre incontri, il vincitore sfida il computer.









Giochi di questo tipo se ne sono visti già tanti, anche se la giocabilità è andata scadendo, perché alla fine si riusciva sempre a far fuori qualunque avversario con la stessa mossa. Questo gioco è diverso: l'intelligenza del giocatore computerizzato e la velocità del gioco fanno si che sia molto più difficile e impegnativo di qualunque altro gioco di karate. Graficamente è eccellente, con personaggi ben animati e velocissimi e diversi pregevoli fondali. Per tutta la durata del gioco risuona un pezzo lungo e d'atmosfera di Rob Hubbard, e vi sono anche ottimi effetti sonori. Se volete il miglior gioco di karate sul mercato e avete 19.900 lire da spendere, allora andate a comprarlo.



Presentazione 94%
Opzioni per uno o due giocatori, eccellente uso del joystick e molti spunti graziosi

Grafica 91%
Le figure umane sono animate benissimo e vi sono quattro bei fondali per lato.

Sonoro 96%
Uno dei migliori motivi di Hubbard e calza a pennello. ottimi anche gli effetti sonori

Appetibilità 93%
Giocabilissimo e in più ci si entra facilmente

Longevità 90%
L'elevato livello di difficoltà rende difficile impadronirsi del gioco. L'opzione a due giocatori è anche divertente.

Rapporto qualità/prezzo 95%
Ottima qualita al prezzo giusto.

Giudizio globale 91%
Il miglior «picchia duro» che abbiamo mai visto e giocatore finora.

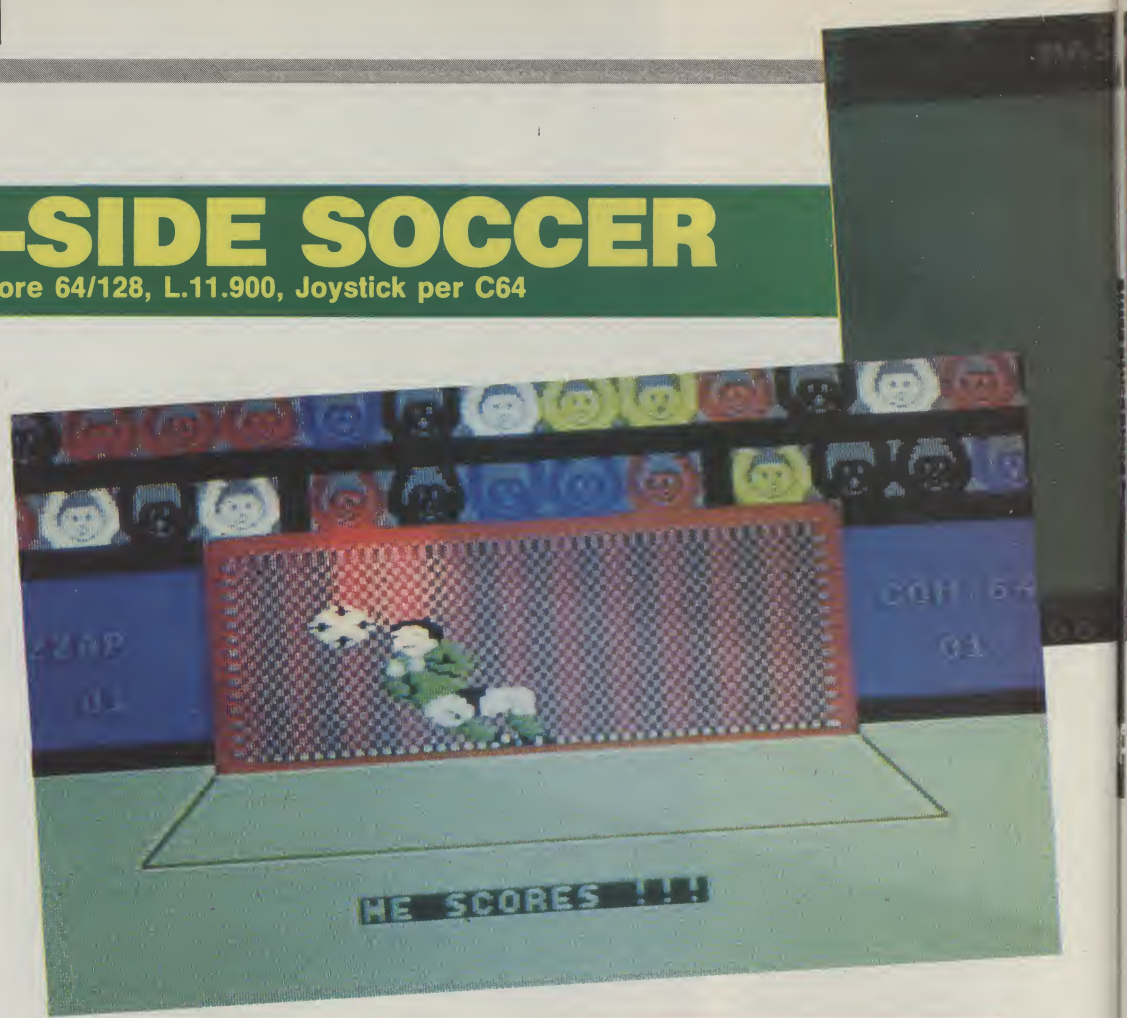




I confronti con **Way of Exploding Fist** *sono inevitabili.* **International Karate** *gli assomiglia un po', ma è molto più bello. Per cominciare l'azione è superveloce ed è più divertente dei suoi contemporanei. In quanto gioco di karate questo sembra essere il migliore in circolazione e ad un prezzo che non dovrebbe impensierire qualunque amante della violenza sintetica. Quello che comunque mi ha veramente sorpreso di* **IK** *è la colonna sonora di Rob Hubbard. E' ottima, molto meglio dei suoi ultimi lavori. Spero che sia il segno di un cambiamento.* **IK** *è senza dubbio uno dei migliori giochi della System 3 e vale la pena darci un'occhiata.*

FIVE-A-SIDE SOCCER

M.A.D. Games, Commodore 64/128, L.11.900, Joystick per C64



Non illudetevi! Il soccer rappresentato in questo gioco non ha nulla in comune con quello giocato negli stadi, sull'erba, all'aria aperta.

Il posto dove hanno luogo gli incontri è un semplice palazzetto dello sport: il terreno è sintetico ed il perimetro del campo è circondato dalle transenne che impedisocno l'uscita del pallone, come nell'hockey su ghiaccio. Le porte naturalmente non mancano.

5-A-SIDE SOCCER originariamente è stato realizzato dall'Anirog ed ora, con qualche leggera modifica, è stato riproposto dalla M.A.D. Games, la nuova "linea" di giochi della Mastertronic.

5-A-SIDE SOCCER non a caso ha grafica, movimento dei giocatori e soprattutto utilizza la sintesi vocale proprio come nell'hochey su ghiaccio realizzato dall'Anirog.

Una novità per i giochi per computer ispirati al calcio è l'introduzione dei rigori sia in allenamento che durante la partita.

In 5-A-SIDE SOCCER potete affrontare una sfida ai rigori oppure una partita di due tempi di 5 minuti ciascuno. In quest'ultimo caso sono previsti tre livelli differenti di difficoltà.

Il gioco è molto veloce e violento: veloce nel senso che dovete correre a perdifiato avanti ed indietro lungo il campo a caccia della palla; violento perché potete scalciare l'avversario mandandolo con il "culo per terra" (scusate la crudezza dell'espressione, ma quando una partita è maschia certe cose bisogna dirle!).

Purtroppo la partita si trasforma in un vero e proprio gioco dell'oratorio con quello con la palla che fa il "venezia" e gli altri che se le danno di santa ragione.

Questo perché durante un incontro la velocità di gioco si limita ad obbligarvi a continuare a correre su e giù per il campo con uno dei vostri giocatori con o senza palla, impedendovi qualsiasi gioco di squadra o di passaggi. Non esiste alcuna possibilità cambiare il giocatore che comandate ed anche il solito stratagemma di uscire dallo schermo serve poco.

Nell'opzione per un giocatore il computer è sempre avvantaggiato perché riesce a raggiungervi quando è senza palla (cosa che a voi riesce di rado) e vince sempre i contrasti costringendovi al gioco falloso per vincere il tackle e non certo per mancanza di classe.

Il portiere della squadra del computer è praticamente imbattibile e non è molto chiaro il criterio con cui si tuffa a vuoto lasciandovi la porta vuota.

Non dimenticatevi che potete fare due diversi tipi di tiri a seconda di quanto tenete premuto il pulsante di sicuramente più soddisfazioni giocato in due ed ancor più divertente è sfidare un amico ai rigori anche se manca uno score finale che determini il vincitore

Presentazione 60%
Non lo nascondo, le confezioni dei giochi M.A.D. mi hanno sempre colpito. Le istruzioni sono un po' scarse mentre la schermata di caricamento è ben fatta: il giocatore rappresentato forse vuole assomigliare a Pelè ma ricorda più Blisset e questo può creare qualche turbamento ai tifosi di fede rossonera.

Grafica 50%
I giocatori sono abbastanza piccoli e poco definiti. Migliore è la definizione del portiere nello schermo dei rigori.

Sonoro 70%
Il rumore di ambiente è buono. Apprezzabile ma non eccelsa è l'utilizzo della sintesi voclae.

Appetibilità 20%
Il gioco da

Longevità 50%
La partita è abbastanza noiosa da giocare proprio perché 5-A-SIDE SOCCER si riduce ad un gioco di forza più che di bravura.

Rapporto qualità/prezzo 45%

Giudizio globale 35%
Personalmente penso che siano interessanti solo i rigori anche se dopo un po' vi annoiano soprattutto se giocate contro il computer: quel portiere farebbe arrossire perfino Zamora, il ragno nero Cudicini e il portiere dello Steaua.





Un nuovo videogioco sul calcio quindi non può che essere ben accolto ma non possiamo apprezzare un gioco che pur introducendo alcune novità interessanti e divertenti come la scazzattature in campo e rigori, delude dal punto di vista della giocabilità con l'impossibilità nel realizzare i passaggi, la difficoltà a segnare e l'impaggio con il portiere. Anche se si tratta di calcio indoor e non di vero soccer, sinceramente, preferiamo il calcio balilla e vi permettiamo anche ganci e "frullati".



Dobbiamo confessare che ormai ci siamo un po' annoiati a ricevere sempre la stessa coppa da quella "chiattona" con i capelli lunghi in International Soccer. Stesso discorso vale per Football Manager: ormai abbiamo vinto talmente tanti campionati e coppe da offuscare il mito di Juventus, Real Madrid e Liverpool messi insieme. Lo sport ha sempre fatto venire l'acquolina in bocca a quei pelandroni degli utenti dei computer. Il calcio invece è un po' la bestia nera dei programmatori di videogiochi.
I rari tentativi di realizzare nuovi giochi per il Commodore 64 dedicati allo sport più seguito nel mondo e più amato in Italia, si sono rilevati dei fallimenti.

sparo. Un tiro forte può raggiungere la porta anche da metà campo.
Lo speaker/arbitro può cogliervi in flagrante e può assegnare un calcio di punizione che si traduce in un nuovo kick-off con la palla all'avversario.

Può anche succedere che il vostro rivale reagisca al vostro fallo prendendovi a pugni: la folla divertita si gode lo spettacolo, l'arbitro vi lascia fare ed alla fine con una decisione molto salomonica assegna un calcio di rigore a testa. Per conçludere la fase del penality può essere giocata da portiere oppure da tiratore. In ogni caso la visione è sempre la stessa ed è dal dischetto. Con il joystick ed il pulsante di sparo determinate a seconda del caso il tuffo del portiere oppure la direzione del tiro.



EXPRESS
SYSTEM

TURBO LOADING CARTRIDGE
FOR COMMODORE 64/128

- Carica da disco fino a 5 volte più velocemente
- Funziona con il 99% del software disponibile
- Facilissimo da usare tramite i tasti funzione
- Velocizza anche la formatazzione dei dischi
- Istruzioni complete in italiano

é un'esclusiva
MASTERTRONIC

Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A
21100 Varese - Tel. 0332/238898

SPELLBOUND

M.A.D., cassetta, L.11.900, joystick o tastiera, per C64 e Spectrum.

MEDAGLIA D'ORO

Magic Knight, che prima ci osservava in Finders Keepers, è di nuovo sul piccolo schermo con Spellbound. Questa volta l'eroe corazzato è in un bel pasticcio col suo compagno e tutore, il Mago Gimbal. Nonostante sia ancora esperto nella sua arte, il povero mago sta diventando vecchio, e così ha fatto un piccolo sbaglio nel preparare una pozione per migliorare la ricetta del budino di riso (dolce tipico di cui gli inglesi vanno pazzi, ndr). Invece di creare qualcosa che fosse utile anche ai posteri, Gimbal e Magic Knight sono stati teletrasportati lontano milioni di anni luce nel mitico castello di Karn. Però, il maestro e lo scolaro non sono stati gli unici a essere teletrasportati misticamente: un sacco di altri personaggi sono stati strappati allo spazio, continuum temporale... e depositati nel castello. Dato che nessuno degli altri personaggi è proprio un eroe, Magic Knight ha deciso che spetta a lui riportare quei diversi uomini e donne nelle loro rispettive case e nel tempo giusto.

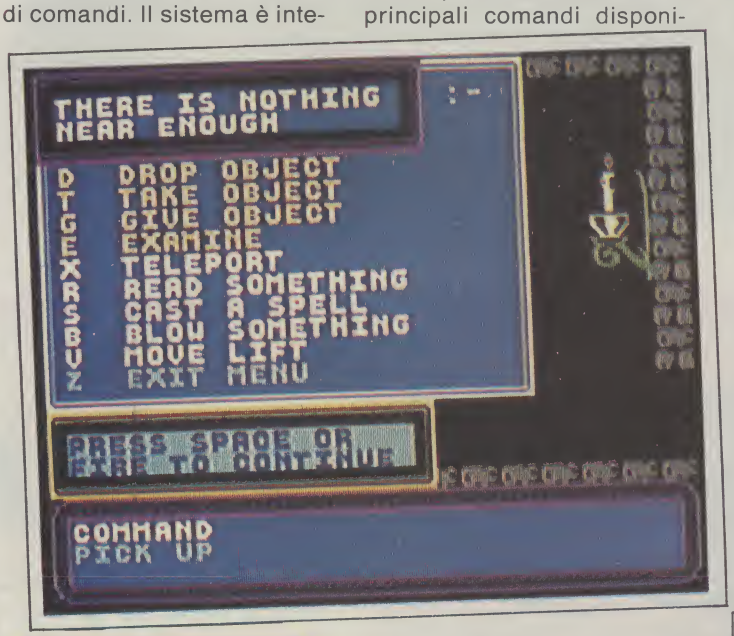
Ci sono altri otto personaggi, Gimbal compreso, in quel posto e, sebbene a causa di una specie di letargo prodotto dal viaggio teletrasportato attraverso stupefacenti viaggi di pensiero, gli altri personaggi non siano di molto aiuto a Magic Knight, si può ottenere la loro collaborazione con un attenta interazione.

Quindi bisogna prendersi cura dei diversi personaggi dell'universo di Spellbound, e se non si interviene correttamente è possibile che uno di loro vada e muoia in Magic Knight... Se questo succede il gioco finisce.

Spellbound è un completo inserimento di un adventure in un gioco arcade. Si usa il joystick per muovere MK nei diversi luoghi, dove è possibile accedere a azioni più complesse attraverso un interfaccia uomo/macchina nota col nome di Windovision. Premendo il pulsante di fuoco appare il primo menu che permette l'accesso, attraverso le sue varie sezioni, a un'ampia serie di comandi. Il sistema è interamente dinamico dato che i comandi disponibili per MK dipendono dagli oggetti in suo possesso. Per scegliere un comando si utilizza, insieme a un puntatore a forma di mano, una levetta che va su e giù e poi, per selezionarlo, si preme il tasto di fuoco.

Quando la zampetta puntatrice passa sopra le varie opzioni, queste si illuminano. I principali comandi disponibili sono quelli soliti delle avventure testuali: prendi, lascia, dai, esamina, leggi e così via.

Come ogni persona normale, Magic Knight deve fare attenzione alle sue riserve di energia. Impiegando il comando "Esamina su se stesso", riceverà un dettagliato rapporto sul suo attuale stato di salute. Il suo stato fisico influisce sul numero degli oggetti che può portare con sé: se si prende un oggetto quando ci si trova in stato di esaurimento apparirà il messaggio "troppo pesante". Anche tutti gli altri personaggi hanno il proprio stato di energia, e MK deve curarsi anche della loro sa-









Che bel gioco! L'uso del sistema Windovision è divertente e permette ai giocatori di interagire molto bene con i personaggi. Aprire una finestra, conduce a un sacco di sub-menu, sceglierne uno conduce ancora a degli altri sub-menu, e così via: molto semplice da usare, ma di molto effetto. Non mi è molto piaciuta la musica, era un po' roca, ma la grafica è bella. La cosa veramente eclatante è che costa solo 11.900 lire e con un gioco così interessante non c'è motivo per perdere l'occasione.





lute. Con la mente offuscata dal viaggio teletrasportato, quei poveri diavoli non sanno nemmeno quando devono dormire: è compito di MK ricordarglielo.

Anche il castello è un ben strano posto e si mostra, uno schermo dopo l'altro, a mano a mano che il nostro eroe si addentra nelle sue stanze.

Il castello di Karn si estende su sette piani e gli schermi sono contrassegnati da un nome che rende più facile ricordarli. Per accedere ai vari piani bisogna usare un ascensore e i comandi necessari per farlo muovere appaiono nella finestra al momento opportuno. Figo, eh?

Per completare il gioco bisogna liberare Gimbal dal re che lo tiene prigioniero e allora il vecchio saggio potrà concedere ai giocatori il lieto fine che si meritano.



Spellbound è il più bel gioco uscito dalla Mastretronic fino a questo momento, e fa impallidire moltissimi altri arcade ben più cari. E' una bazzecola farsi accattivare dal gioco e, anche se è difficile, non è per niente frustrante. Il sistema Windovision è abbastanza complicato con tutti quei menu e comandi, ma è sorprendentemente facile da usare e funziona veramente bene. Nonostante una grafica e un sonoro limitati, Spellbound è una gran figata e vale fino all'ultima mille del suo già basso prezzo.

Presentazione 94%
Il sistema Windovision permette di inserire facilmente i dati, e dispone di un'ampia gamma di opzioni.

Grafica 80%
Adeguata e piacevole anche se un po' carente di colori.

Sonoro 67%.
Rob Hubbard assale ancora una volta le orecchie, anche se stavolta non è malvagio.

Appetibilità 93%
Gli elementi da gioco arcade attraggono qualunque giocatore...

Longevità 94%
...e i momenti testuali garantiscono un interesse prolungato.

Rapporto qualità/prezzo 99%.
A questo prezzo ridicolmente basso è difficile consigliare di non comprare Spellbound.

Giudizio globale 97%
Una pubblicazione eccellente, a sole 11.900 lire di prezzo di copertina. Perderlo è a vostro rischio e pericolo.

A VIEW TO A KILL

Domark per MSX, C64, Spectrum, Amstrad, L. 19.900, cassetta, joystick



Presentazione 89%
E' l'unica parte ad un livello accettabile: buone le istruzioni, e lo schermo d'apertura in alta risoluzione.

Grafica 30%
Non si sono certo sprecati!

Sonoro 40%
Inesistente, se si eccettua la colonna sonora.

Appetibilità 30%
L'interattività non è sviluppata bene e il gioco non ha una grande presa.

Longevità 30%
Se non vi stufate subito, lo risolverete in poco tempo.

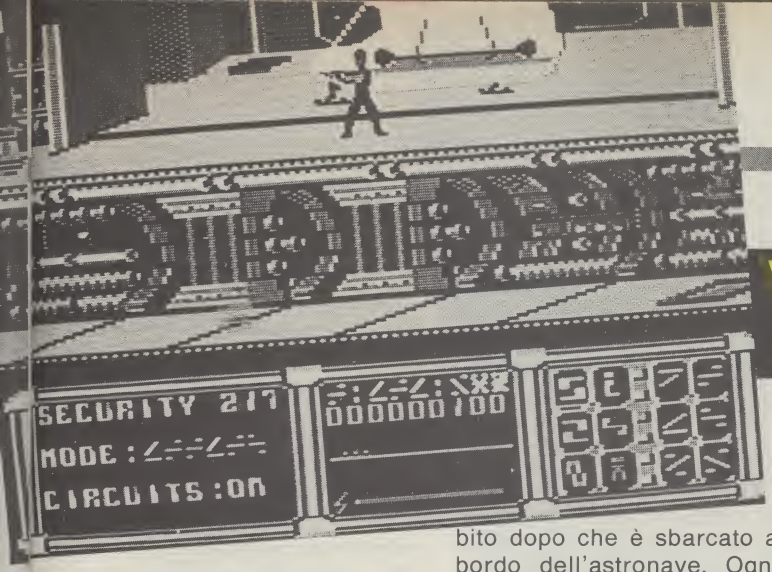
Rapporto Qualità-Prezzo 20%
NC

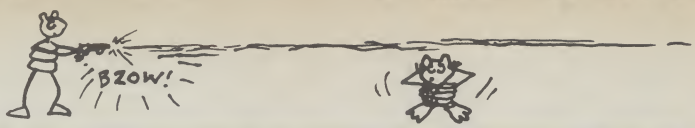
Giudizio Globale 38%
Solo per disperatamente privi di giochi.

A View to a Kill è il titolo dell'ultimo film di James Bond, nato da un'operazione piuttosto discutibile: infatti la trama non è tratta da uno dei romanzi di Jan Fleming, ma dalla fantasia un po' eccessiva di sceneggiatori ingaggiati da Albert Broccoli.
Interpretato da Roger Moore (booh!) e Grace Jones (yeah!) con musica dei Duran Duran (doppio booh!) è un concentrato di stuntmen ed effetti speciali.
Nel gioco naturalmente siete Bond, James Bond, agente dell'Intelligence britannico, sigla in codice 007 e la vostra missione consiste nello scompaginare i malvagissimi piani di Max Zorin, il cattivo più cattivo del momento. Nella versione per MSX il gioco si svolge in due fasi differenti come struttura delle locazioni che come scenario. Una si svolge nel Municipio di San Francisco in cui Zorin tiene prigioniera Stacey, la bonazza della situazione, e la seconda in una miniera scavata nelle viscere della Silicon Valley.
Le due ambientazioni sono indipendenti ed è possibile scegliere in quale giocare, resta il fatto che per incrementare il punteggio nel gioco in miniera dovete scoprire le cifre di un codice segreto nascoste nelle stanze del municipio e che alcuni oggetti utilizzabili in uno si trovano nell'altro.
Il meccanismo di gioco è per metà arcade e per metà adventure nel senso che Bond si muove nei vari ambienti pilotato dal joystick ed effettua le varie operazioni tipo cercare, prendere, lasciare o usare oggetti attraverso un menù richiamabile premendo il pulsante di sparo.
Il "DUCK SHOOT", così si chiama il sistema di comando a menù, è diviso in due parti: superiore, che mostra l'inventario e permette la ricerca e inferiore, dove sono collocati i vari comandi per l'utilizzo dei vari oggetti. Lo sviluppo è abbastanza semplice e intuitivo, tutto sommato piuttosto noioso anche a causa della grafica decisamente povera e ripetitiva.
Per quanto riguarda il sonoro la storia non cambia. Unica nota positiva da questo punto di vista è la scelta della colonna sonora che non è, per fortuna, quella dei Duran Duran, ma il classico tema di James Bond scritto negli anni '60 da Monty Norman.
Le vicissitudini dei possessori di MSX continuano, in questo caso, non essendoci molta scelta, il titolo è "O prendere o lasciare".



Non ho visto il film, ma se la qualità è la stessa del gioco e del pezzo dei Duran Duran penso proprio di non aver perso nulla.
A View to a Kill è decisamente noioso e mal realizzato. Forse hanno speso tutto in colonna sonora, infatti ci tengono tanto da inserire un'opzione che, in alternativa al gioco, permette di ascoltare la musica.
Sinceramente viste la quantità di pubblicità e le aspettative che si erano create intorno a questo programma mi sarei aspettato molto, ma molto di più. Non credo che si tratti solo di un problema di traduzione per computer MSX, mancano, nel corpo del gioco, le caratteristiche per farne un hit.





V

Ocean, L.19.900, cassetta, solo joystick, per C64, Spectrum, Amstrad.

C'era una volta una grande flotta di astronavi che arrivò sulla Terra. Tutti si chiesero che aspetto avevano gli alieni e saltò fuori che gli occupanti erano proprio come gli esseri umani e cominciarono a promettere un mucchio di belle cose di cui l'umanità avrebbe beneficiato. Poi, in un piovoso giorno di luglio, un vero eroe americano di nome Donovan entrò di soppiatto in un'astronave e scoprì cosa facevano gli alieni nel tempo libero. Immaginatevi come si sentì quando vide che quella che lui credeva una bellissima giovane donna stava ingurgitando un porcellino d'india vivo, e poi un intero criceto! Quantomeno disgustoso. Ma prima di poter far qualcosa, Donovan venne scoperto da una guardia e durante la lotta che ne seguì strappò fortuitamente il volto della guardia e sotto la maschera apparve una testa di lucertola! Oh, caspita, i visitatori alieni erano lucertole travestite ed erano venuti sulla Terra per mangiare gli umani e rubare l'acqua.

Nacque così la resistenza e in breve venne architettato un piano per distruggere i malvagi invasori. Donovan fu fatto salire di nascosto sull'astronave madre dei visitatori, armato soltanto di una pistola al laser e di un Communiputer. Il suo obiettivo era semplice: depositare cinque bombe in punti chiave dell'astronave e farle detonare per far passare a miglior vita l'astronave e i suoi occupanti. Sembra facile, ma se non scappa in tempo...

Voi controllate Donovan subito dopo che è sbarcato a bordo dell'astronave. Ogni astronave ha cinque diverse sezioni e ciascuna di esse ha altrettanti livelli. Gli alieni non hanno fantasia per quanto riguarda l'arredamento d'interni e quindi i vari livelli sembrano tutti uguali ed è facile perdersi. Grazie a Dio, solo due livelli dell'astronave sono di volta in volta visualizzati sullo schermo. Donovan può muoversi a destra o a sinistra lungo un corridoio e lo schermo "scrolla" in base ai suoi movimenti. Dei teletrasportatori verdi, per salire o scendere di livello, sono dislocati sui pavimenti. Collocandosi su un teletrasportatore e spingendo in giù il joystick Donovan si dissolve e riappare a livello superiore o inferiore. La missione comincia nel ponte di atterraggio e presenta immediatamente un problema: entrambi le uscite sono impenetrabili data la presenza di barriere elettriche. Ecco a cosa serve il Communiputer. E' visualizzato nella parte bassa dello schermo e lo attivate tirando il joystick verso di voi. Sono disponibili dodici funzioni e ciascuna di queste è rappresentata da un'icona. Il problema è che le icone sono in "lucertolese", quindi spetterà a voi decidere cosa rappresentano le icone. Una delle icone attiva una sequenza in codice che fa scomparire le barriere. Un codice a sei caratteri, formato da una serie di lettere lucertolesi, appare in una finestra nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Usando una serie di icone di lettere lucertolesi, bisogna mescolare i sei caratteri fino a che non saranno tutti uguali. A quel punto le barriere scompariranno, consentendovi di spostarvi per il corridoio. Il Communiputer serve inoltre per sapere la vostra posizione attuale e per trovare le locazioni dei punti chiave.

Sulle pareti di alcuni livelli vi sono terminali di ricarica per ricaricare la vostra pistola al laser. Per ricaricarla, fermatevi davanti al terminale e tirate il joystick verso di voi. Una barra rossa nella parte bassa dello schermo indica il livello di carica della pistola.

Per quanto possa sembrare strano non vi sono lucertoloni in giro per l'astronave, ma quattro diversi tipi di droidi: per la manutenzione, la pulizia, la sorveglianza e la sicurezza. Se Donovan tocca uno di essi sentirà una fitta la cuore e se sta troppo nei loro paraggi morirà di infarto. Benché sia armato, Donovan può solo sparare ad altezza spalla ed è perciò senza difese contro i droidi per la manutenzione e sorveglianza, i quali si muovono fuori portata sul pavimento o sul soffitto. I droidi per la sicurezza e pulizia viaggiano invece ad altezza giusta e possono essere eliminati con facilità.

L'altro metodo per distruggere i robot consiste nel trovare la formula per produrre la Polvere Rossa. Le parti della formula sono reperibili nei vari laboratori dislocati qui e là per l'astronave, ma se riuscirete a trovarle e produrrete la polvere allora verranno uccisi un mucchio di visitatori e la caccia dei robot verrà rallentata di molto. Quando Donovan ha collocato e innescato tutte le bombe, può tornare al ponte di atterraggio e scappar via prima che il tutto vada in fumo.



A prima vista, con l'interno dell'astronave ben disegnato, **V** *fa una certa impressione. Poi, quando cominci a muoverti capisci che l'astronave è tutta uguale con nessuna variazione nella grafica. Anche il sonoro non ha variazioni e accompagna noiosamente tutto il gioco. Le istruzioni sono tremende e non dicono niente, rendendo difficile l'entrare nel gioco. Credo che* **V** *venderà bene sull'onda della serie televisiva, ma come gioco è sotto la sufficienza.*

Presentazione - 51%
Schermo del titolo senza fantasia e istruzioni che dicono poco o niente sul gioco, ma presentate discretamente sullo schermo.

Grafica 68%
I fondali sono piuttosto buoni, ma non molto vari e gli sprite sono OK.

Sonoro 9%
Niente musica e un noioso ronzio per tutto il gioco che non può essere eliminato.

Appetibilità 59%
E' molto difficile entrare nel gioco e le istruzioni non sono per niente d'aiuto.

Longevità 41%
Il compito è molto difficile e vi ci vorranno secoli per portarlo a termine, sempre che abbiate voglia di giocarlo.

Rapporto qualità/prezzo 36%
I vostri soldi potete spenderli in cose più interessanti.

Giudizio globale 40%
Molto noioso e molto deludente.

Gioco Caldo



FAIRLIGHT

The Edge, cassetta, L.19.900 joystick o tastiera, per C64 e Spectrum

"C'era una volta in questo paese..." Isvar si allontanò dal raccontastorie buttando giù ciò che rimaneva della sua pinta di birra. Ha già ascoltato così tante volte la storia, di come la Terra di Fairlight da felice e prospera sia diventata un luogo di desolazione e miseria. Ciò succedeva 3000 anni fa, quando il Re Avars governava la sua corte nel Castello di Avars, nella Pianura di Avarslund. Il raccontastorie si lamentava che allora erano tempi di splendore e magia, ma a chi veramente importa? Oggi siamo in pieno Feudalesimo e gli abitanti terrorizzati di queste terre frammentate sono governati da un gruppo di Baroni e Mercanti senza scrupoli. Annoiato, Isvar lasciò la taverna e andò a zonzo per i campi. Nonostante fosse luglio, il cielo era grigio e le nuvole avevano quello strano colore che sempre preannuncia la neve. Da lontano sembrava una banda scura, quella che attirò il suo sguardo, il limitare della Foresta di Ogri. Questa visione diede a Isvar da pensare "Gli anziani dicono che in quella foresta ci sono dei serpenti velenosi è che è un posto maledetto" si disse. Ma sapeva, che alla latitudine in cui si trovava non c'erano serpenti e che, in ogni caso, se anche ce ne fossero stati, il freddo li avrebbe uccisi: quindi, perché gli era stato detto di non entrare mai in quel bosco? Con questi pensieri per la testa, si lanciò attraverso un ruscello fangoso, nel campo verso la foresta proibita.

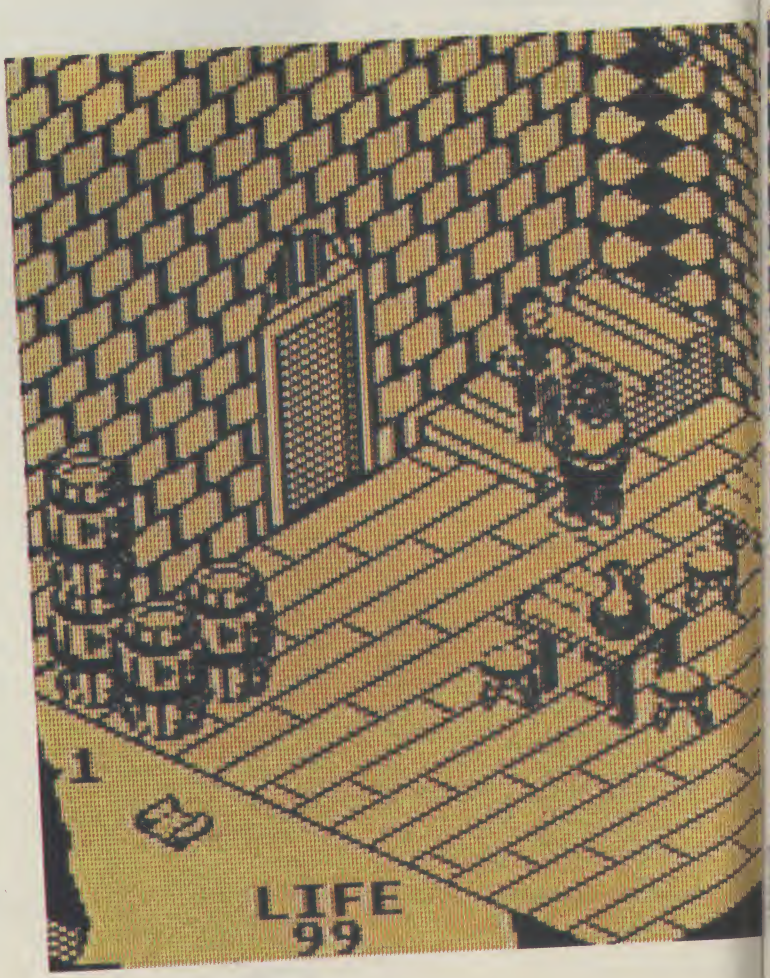
Dopo aver forzato la via attraverso i rovi, Isvar trovò un sentiero e si mise a percorrerlo con fiducia a passi svelti. Gli alberi che costeggiano il sentiero erano fitti e scuri e diventava sempre più difficile scorgere qualcosa al di là del muro verde. All'improvviso Isvar udì il rumore di arbusti calpestati. Un brivido di paura di corse lungo la schiena e si fermò in mezzo al sentiero, scrutando davanti a sé. Non si vedeva niente e allora, tirato un profondo respiro, si voltò: un'enorme cretura simile a una donna stava piazzata alle sue spalle. La fissò e si sentì a poco a poco paralizzare, il suo corpo si intorpidì e i suoi occhi divennero pesanti...

Isvar si risvegliò dopo un tempo che sembrava un'eternità e rabbrividì, il freddo e cupo giorno, tipico della terra di Farilight, lo aveva indolenzito e Isvar tremò. Un leggero rumore lo fece scrutare intorno a sé e, davanti all'ingresso della grotta, vide una figura incappucciata. Prima ancora che potesse muoversi, la figura disse: "Alzati Isvar, abbiamo molte cose da fare, e se non ti muovi ho paura che Ogri, al suo ritorno, ti farà la festa, mangiandoti per colazione". Isvar balzò in piedi e seguì l'uomo nella radura. "Ti sei smarrito ma io posso salvarti" disse l'uomo misterioso, si voltò e discese a grandi passi il pendio. Isvar si affrettò dietro a lui e entrambi si gettarono nella macchia.

Dopo un periodo che sembrava interminabile il sentiero raggiunse un muro e il vecchio si mise a seguirlo. All'improvviso si voltò e sparì dentro una fessura della parete, facendogli cenno di seguirlo. L'apertura conduceva a una corte, Isvar si guardò intorno e immediatamente capì dove si trovava: al Castello di Avar! Si voltò verso il muro e vide che non c'erano aperture. Era in trappola. Immediatamente ondate di terrore lo assalirono ma l'uomo incappucciato parlò con voce rassicurante "Ti ho attratto in questo castello. Vedi, vivo qui, o meglio, sono prigioniero qui dentro, trattenuto dall'assassino del Re Avars: ero il suo stregone. Quella



Questo è certamente un gioco difficile: le istruzioni non danno alcuna indicazione ed è tutta questione di provare e riprovare fin dall'inizio. Gli elementi grafici sono di molto effetto e danno un'idea convincente di un mondo reale dentro al C64. Il neo maggiore è rappresentato dalla velocità: è tutto così lento soprattutto quando ci sono altri oggetti presenti nello schermo, e il momento di passaggio da un luogo all'altro è proprio lungo. Se la lentezza non vi preoccupa questo gioco può proprio piacervi, ma se amate la velocità può essere un po' frustrante. La cosa migliore è che prima lo guardiate e poi decidiate che cosa fare.







Ho innanzitutto notato la lentezza del gioco nel far apparire il movimento, e ho avuto seri dubbi sulla giocabilità di Fairlight. Ma, perseverando ho ottenuto dei risultati e nonostante i problemi di velocità, mi è piaciuto giocarci. E continua a piacermi anche se, per essere onesti, devo dire che non riesco ad andare molto più in là. Fairlight ha un'atmosfera affascinante e ti assorbe completamente nel gioco. E' un gioco veramente profondo che richiede molto tempo per essere risolto e credo che The Edge abbia un vero hit tra le mani. Musica pessima, però.

che vedi è solo un'immagine proiettata di me stesso. Devo essere liberato e l'unico modo per riuscirci è che tu trovi il Libro della Luce, nascosto da qualche parte tra queste mura. Incontrerai trol, guardie e molte altre creature che sono qui per distruggere chiunque tenti di entrare nel castello. Non fallire!" Dette queste parole, l'immagine del mago scomparve... Voi giocate il ruolo del riluttante eroe e potete muovervi ovunque, sullo schermo, scale, terreni o oggetti lo consentano e se uscite dallo schermo il gioco si sposta in altri luoghi. Il gioco fa del suo meglio per permettervi di agire come nella vita reale, Isvar può arrampicarsi su e giù per le scale, saltare gli oggetti, e così via. Isvar ha sei tasche nel suo paniere ciascuna delle quali può contenere un oggetto. Alcuni oggetti sono magici e altri servono per risolvere problemi pratici. Voi, facendo prove su prove, dovete solo capire quali oggetti fanno che cosa. Oggetti quali favole, barili e sedie non possono essere trasportati se Isvar possiede già delle cose ma possono sempre essere spinti o trascinati.

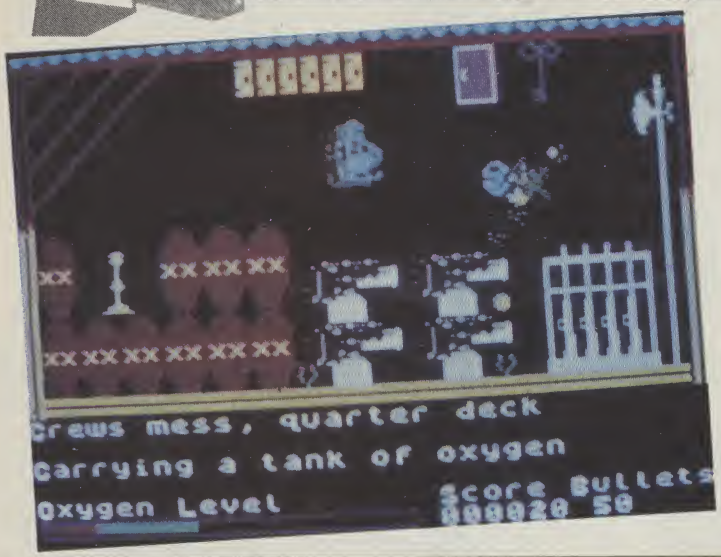


Nel castello vivono degli strani personaggi che esauriscono le forze vitali di Isvar se questi li tocca. La forza vitale è rappresentata sullo schermo da un contatore che parte da 99 e diminuisce ogni volta che Isvar viene colpito. Può combattere con la sua fedele spada anche se non tutti i nemici possono essere uccisi. Per fortuna che il nostro eroe può rinforzare le sue forze vitali mangiando e bevendo il cibo e il vino che si trovano sparsi qua e là nel castello. Ci sono moltissimi luoghi diversi contrassegnati da un codice colore in modo che possiate sempre sapere dove vi trovate. Per esempio tutti gli spazi all'aperto sono blu, ma ci sono anche cantine, camere, torri raggiungibili attraverso molte scalinate: sta a voi scoprirle.



Fairlight è un bel gioco anche se presenta qualche imperfezione: la principale, e più ovvia, è la lentezza. Ciò nonostante la quantità di lavoro che sottende al gioco aiuta il giocatore a dimenticare l'apatia dell'interfaccia uomo/macchina e verrete così presto trascinati nell'azione. Il sistema 3D funziona abbastanza bene anche se il tempo necessario a formare una schermata è un po' lento e vi troverete ad osservare per un bel po' uno schermo nero. Il sistema di controllo del nostro eroe va bene ed è facile da usare, compreso l'utilizzo degli oggetti. Tutto è ben impostato e varrà la pena, per tutti gli amanti delle avventure, fare una giocata a Fairlight.

Presentazione 80%
I comandi sono facili da usare e l'impostazione dello schermo è abbastanza bella.
Grafica 89%
La prospettiva tridimensionale è d'effetto anche se gli elementi si muovono lentamente soprattutto nei passaggi da schermo a schermo.
Sonoro 69%
Assomiglia un po' a un remix di Wizardry ma non è altrettanto bello.
Appetibilità 88%
All'inizio è difficile (e lento) entrare nel gioco ma non appena iniziate a risolvere le situazioni il gioco diventa compulsivo.
Longevità 92%
E' pieno di problemi da risolvere e stanze in abbandanza da esplorare.
Rapporto qualità/prezzo 87%
Un bel po' di gioco per i vostri soldi
Giudizio globale 90%
Una bella avventura dinamica che si arricchisce di un'azione incalzante.



DEVIL'S CROWN

Mastertronic, L.7.900, cassetta, joystick e tastiera, per Spectrum



Anche se non sono mai stato un fanatico dei platform–game, sono in grado, come tutti voi del resto, di riconoscere a prima vista un buon lavoro. Bene, questo NON è il caso di Devil's Crown, cui non si può certo perdonare con il basso prezzo una qualità ed una resa complessiva decisamente inferiore alla media.
Oggi un platform–game che si vuole fare rispettare, tra centinaia ai giochi impostati sul medesimo meccanismo, deve francamente avere qualcosa in più rispetto alla media, non qualcosa in meno.
Che cosa manca a Devil's Crown? Anzitutto una dinamica di gioco degna di questo nome. L'impostazione data, fondata sulla ricerca degli oggetti lampeggianti, è farraginosa e complessa, per niente intrigante.
In secondo luogo la grafica, che qui ci riporta indietro allo standard di almeno tre anni fa, ed infine un tasso di giocabilità pura tra i più bassi degli ultimi anni.
La Mastertronic ci aveva abituati a prodotti semplici ma complessivamente riusciti. Devil's Crown va invece dimenticato subito,

Oggi che vanno di moda le vacanze avventurose, pacifiche giungle e tranquille savane africane si vanno popolando di mandrie incontrollate di feroci turisti alla ricerca di una parvenza di pericolo con cui confrontarsi, di un brivido alla spina dorsale capace almeno di riassestare la sciatica accumulata con anni ed anni di mesto impiego sedentario.
La Mastertronic, prolifica ditta inglese di software a basso costo, non è certo rimasta insensibile a questa nuova filosofia di vita e si è subito premurata di offrire ai suoi adepti le sensazioni forti che essi vanno cercando, almeno su video.
Devil's Crown è la storia di un pacifico palombaro con la stazza di Pavarotti che si impegna nella ricerca di una corona maledetta i cui pezzi sono sparsi nelle quaranta stanze in cui è suddivisa una nave pirata affondata chissà quanto tempo fa.
La struttura del gioco è classica e ripete il meccanismo più tipico dei platform—game: c'è un protagonista, il robusto palombaro appunto, che vaga fluttuando qua e là per le stanze della nave alla ricerca dei pezzi della corona. Insieme a lui però, come nelle migliori tradizioni, vagano anche le anime perse dei pirati, ben decise a non farsi depredare quanto a loro volta si erano faticosamente conquistati con le razzie dei tempi antichi. Oltre a ciò il nostro campione ha pure il non irrilevante problema di evitare pericolosi contatti ravvicinati con i branchi di pirana che hanno fatto della nave la loro abitazione. Può bastare? Naturalmente no, perché con il passare del tempo, ovviamente, se ne vanno anche le riserve di ossigeno, che devono essere periodicamente reintegrate con provvidenziali bombole dimenticate lì da avventurieri più sfortunati.

Unica arma a sua disposizione è una specie di pistola a ripetizione montata sulla tuta all'altezza dell'ombelico, da cui partono strani proiettili in grado di spaventare (!) i pesci e di eliminare qualunque insidia si trovi sul loro cammino.

Il meccanismo del gioco, per la cui riuscita l'uso del joystick è indispensabile, prevede che il nostro campione vaghi dapprima per la nave alla ricerca di oggetti da rimettere al loro posto. Spieghiamoci meglio.

Le stanze della nave sono disseminate dei più disparati oggetti. Per ragioni facilmente intuibili questi oggetti non occupano la loro collocazione naturale ma devono diversamente essere rimessi al loro posto.
Il nostro protagonista dunque deve dapprima recuperare gli oggetti che gli verranno man mano indicati nella striscia di video posta appena al di sotto del quadro di gioco (posizionadosi sopra di essi e premendo il pulsante), e poi riportarli al loro posto, quest'ultimo indicato dalla presenza di oggetti identici ma lampeggianti. Facile? Mica tanto. Spesso per ritrovare un oggetto lampeggiante uguale a quello che state portando in una superficie di quaranta stanze, vi ci vorrà una pazienza da certosino ed una buona dose di tranquillanti.
Ad ogni buon conto solo dopo avere completato questa laboriosa operazione potrete procedere al recupero dei pezzi della corona, che andranno anch'essi collocati nella loro sede naturale e lampeggiante. Tutto qui.
Ancora poche righe per confermare che la prospettiva del gioco è una tranquilla visione laterale delle stanze e dei loro protagonisti, sul tipo di quella offerta da Manic—Miner, capostipite dei giochi di questo genere. Non mancano naturalmente piattaforme, ostacoli naturali e rappresentazioni d'ambiente fantasiose e colorate con cui tutti i fanatici del genere potranno sbizzarrirsi.

Presentazione 33%
Quaranta stanze per una corona da ritrovare, ma vi stancherete dopo aver esaminato le prime tre.

Grafica 25%
Assolutamente inaccettabile, sfarfallante ed imprecisa

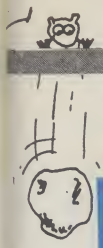
Suono 22%
Il silenzio degli abissi è disturbato

Appetibilità 20%
Apparentemente facile da giocare, si rivela un mostruoso e diabolico marchingegno di cui non riuscirete a venire a capo se non spegnendo il computer.

Longevità 46%
Se vi appassionate avrete di che sbizzarrirvi, altrimenti...

Rapporto qualità/prezzo 37%
Questo gioco non vale nè di più nè di meno di quanto costa, ossia poco.

Giudizio globale 25%
Facciamo una petizione perché smettano di programmare giochi come questi!



HEKTIK

Mastertronic, per C16/Plus 4, L. 7.900, cass.



Scusate, ma succede sempre così: quando vediamo qualche vecchio amico ci scappa subito qualche lacrimuccia per la commozione... Era quindi inevitabile che succedesse anche nel vedere questo HEKTIK, che altro non è che la versione su computer di un videogioco da bar di qualche anno fa, conosciuto con diversi nomi, il più noto dei quali era forse "Space Panic". Ma non crediate che per questo si tratti di un gioco da scartare come "vecchio": al contrario, Hektik, pur nella sua semplicità come concezione di gioco, risulterà sicuramente gradito a coloro che preferiscono cimentarsi con videogiochi difficili ed originali. Hektik appartiene alla categoria dii videogiochi di combattimento "alternativo", nei quali si viene braccati da nemici inesorabili, il contatto con i quali è letale, senza avere la possibilità di massacrarli con pistole, laser, bombe o armi similari: bisogna basarsi soprattutto sulla strategia.

Ci troviamo infatti in una fossa a sei piani, collegati tra di loro con delle scale più o meno lunghe, disposte secondo un ordine casuale, il che impedisce di farsi degli schemi dei vari quadri.

In questa fossa dobbiamo esibirci, a mo' degli antichi gladiatori romani, contro alcuni mostri mutanti di un lontano pianeta, armati solo della nostra intelligenza e di uno strano attrezzo per scavare un buco nel pavimento dei vari piani (tranne quello di partenza) o per riempirlo. Ma se nel primo livello le cose sono abbastanza semplici, perché basta far cadere i mostri per un piano (riempiendo il buco dopo che ci sono caduti dentro) e i mostri stessi non mutano, nei livelli successivi ci troveremo di fronte avversari più numerosi e più difficili da eliminare.

Infatti se i mostri rossi devono cadere per un piano, per quelli verdi è necessario un "volo" di due piani e per quelli azzurri addirittura di tre; inoltre se qualche mostro cade in un buco e noi non lo chiudiamo, il mostro si "muta" in quello immediatamente più pericoloso.

Come se tutto ciò non bastasse, gli "aguzzini" che si divertono a vederci combattere ci hanno dato una bombola per respirare nella loro atmosfera letale (per noi) che contiene una limitata riserva di ossigeno, che ci viene rinnovata solo alla fine di ogni livello.

Ultimo esempio di perfidia di questo videogioco è il fatto che i mostri ci possono eliminare anche se non sono veramente a contatto con noi, se ci troviamo sulle scale o sul bordo di un buco nel quale loro dovrebbero in teoria cadere.



Su Hektik non ci sono molti commenti da fare: bisogna solo avere dei riflessi prontissimi per scegliere la scala migliore per salire ai piani superiori perché su quello di partenza non si possono fare buchi.

Poi bisogna scegliere una posizione dove si possa fare un buco sia a destra che a sinistra; cercate di coprirvi sempre le spalle.

Se poi volete allenarvi a fare più buchi su diversi piani (ricordatevi di farli alla stessa altezza, naturalmente) potete farlo anche al primo livello con i mostri rossi: otterrete più punti per i mostri, ma ne perderete per l'ossigeno consumato.

Infine un consiglio per i più abili:
tutti i mostri, anche i più difficili possono venire eliminati colpendoli dall'alto con altri mostri fatti cadere in maniera tradizionale.

Presentazione 62%
C'è lo stretto necessario

Grafica 70%
Niente di eccezionale, ma nemmeno di obrobrioso.

Sonoro 40%
Praticamente inesistente.

Appetibilità 75%
Un'alternativa ai soliti videogiochi "spara e fuggi".

Longevità 65%
Arrivati ad un certo livello è quasi impossibile migliorare, per cui viene la tentazione di abbandonare l'impresa.

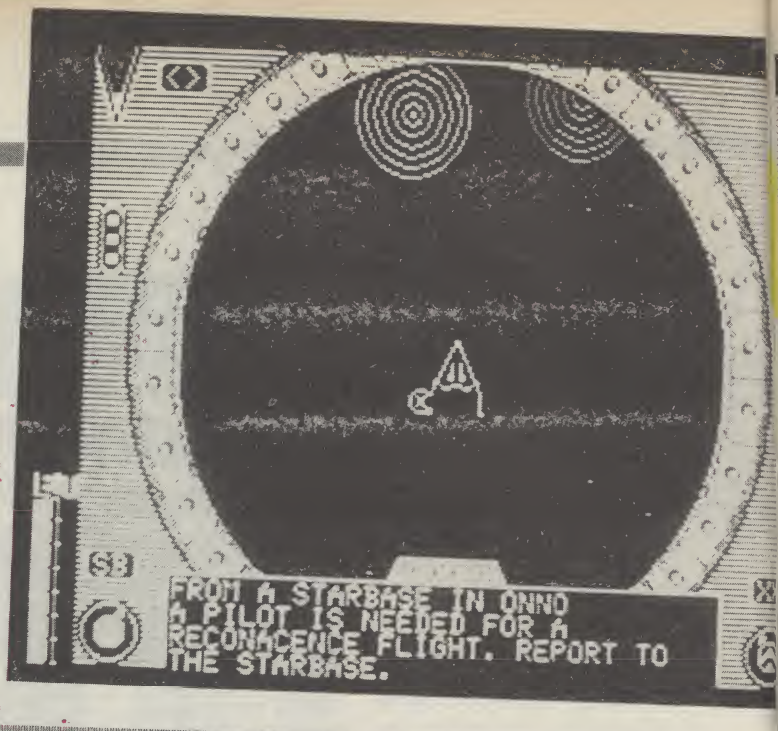
Rapporto qualità/costo 79%
Un gioco quasi "storico", anche se non notissimo, ad un prezzo senz'altro interessante.

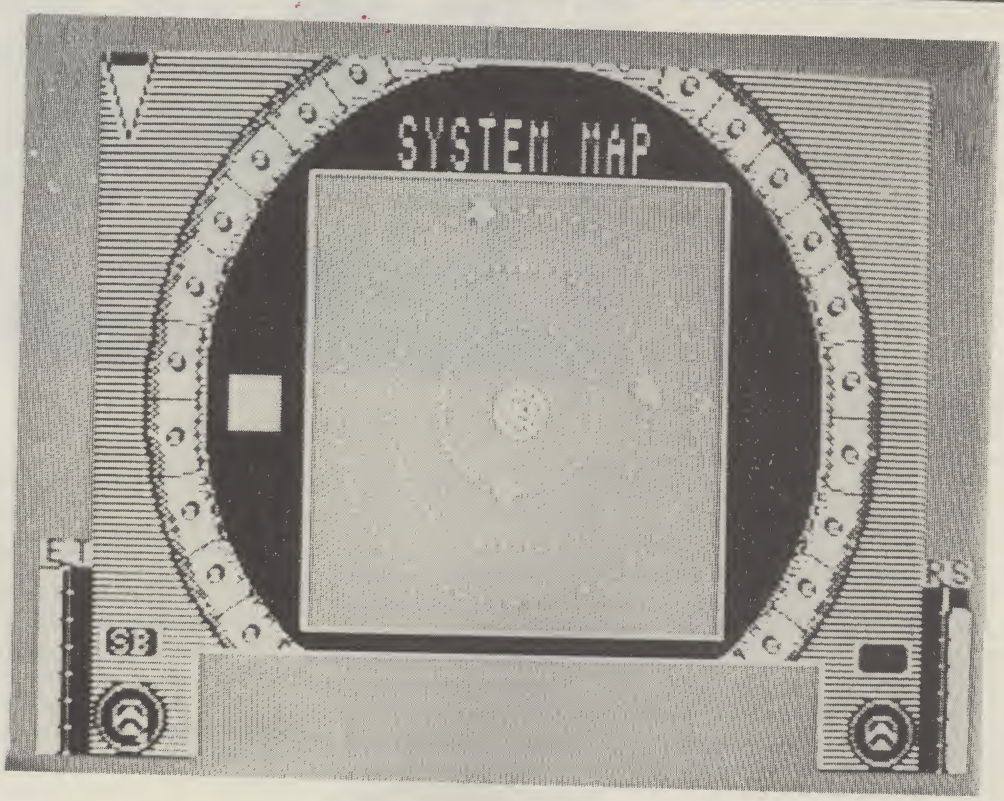
Giudizio globale 69%
Hektik è un videogioco per chi non si arrende mai di fronte a niente e a nessuno: non vorrete lasciare vincere il computer, vero?



EMPIRE

Firebird, cassetta L. 19.900, joystick o tastiera, C64 e Spegrum





Empire è un gioco che si svolge nel futuro passato. Come, direte voi? Beh, come Flash Gordon nella sua versione originale, Empire è ambientato in un futuro lontano, ma è il futuro come lo immaginavano gli uomini degli anni trenta. Scopo del gioco è costruire un Impero attraversando molti sistemi solari, commerciando con le basi stellari, distruggendo un sacco di predoni e affrontando molte missioni pericolose. Solo allora potrete iniziare a costruire uno Scudo di Frontiera per proteggere il vostro Impero per il resto dell'eternità. Tutto ciò si svolge in una galassia composta di centinaia di sistemi solari. La vostra astronave è situata al centro dello schermo, lo sfondo, e tutto ciò che gli appartiene, scrolla e gira, rispettivamente, spingendo e girando. Lungo la parte inferiore dello schermo ci sono una serie di strumenti e indicatori. Quattro di questi sono degli strumenti verticali ad acqua che mostrano il livello di energia dell'astronave, lo stato dello scudo, il livello di radioattività e la temperatura.

All'inizio del gioco i livelli dell'energia e dello scudo sono al massimo, ma diminuiscono quando la navicella si scontra con gli armamenti alieni, coi pianeti o con detriti cosmici. Terminate del tutto, l'energia e lo scudo e dovrete abbandonare la costruzione dell'impero: il gioco finisce.

L'indicatore della temperatura aumenta quando, nel vostro girovagare, consumate energia e anche il sistema di armamento produce calore. Bisogna fare attenzione a non surriscaldare troppo la navicella: se la temperatura sale troppo esplode. I messaggi in arrivo appaiono sulla consolle dei comandi e un contatore tiene conto del tempo di gioco calcolato in unità da dieci secondi. Due sistemi di aiuto alla navigazione: quello sulla sinistra punta costantemente le basi stellari mentre quello sulla destra viene utilizzato per rilevare le rotte. Selezionado una mappa del sistema solare, muovendo un cursore verso dove volete andare e premendo il tasto 1, il sistema di aiuto alla navigazione di destra entra in azione e voi volate attraverso il sistema locale senza scontrarvi con nessun pianeta. I viaggi galattici si effettuano in modo simile, ma la navicella deve essere prima provvista del necessario dispositivo aggiunto dell'iperspazio per affrontare i viaggi sulla lunga distanza.

Il commercio si effettua attraverso il baratto di bacelli, dei piccoli contenitori circolari usati per trasportare i carichi nella galassia. Per prenderli bisogna lanciare dei cavi di rimorchio dalla navetta e arrotolarli intorno a loro.

I bacelli contengono ogni sorta di cose utili, come persone e materiale radioattivo. Sfortunatamente, le sostanze radioattive contaminano la vostra astronave e possono anche uccidervi se non vi liberate al più presto dei bacelli che emettono radiazioni.

I bacelli possono essere commerciati solo nelle basi stellari. Quando un bacello viene mollato fuori da una base, si estende una fune che lo prende e lo trascina nel centro interno della base. Dopo aver lasciato un bacello, la base stellare consente alla vostra nave stellare di attraccare e, se siete



Empire è stato chiamato ufficiosamente Elite II ma io l'ho trovato un po' deludente. Anche passando sopra lo sfarfallio e la lentezza della grafica a vettori, e dopo avere dato un'occhiata al gioco, Empire sembra essere più che noioso. Forse è colpa mia e non del gioco, visto che non amo molto questo genere. Anche se sono sicuro che il gioco piacerà a moltissime persone, gli effetti sonori sicuramente no: sono a dir poco orrendi e dopo soli dieci minuti di gioco vien voglia di lanciarsi sopra il tavolo per abbassare il volume. Però, se il commercio spaziale è il pallino della vostra vita, guardatevi Empire. Altrimenti non preoccupatevi.

in possesso di un permesso di scambio, che vi viene dato al completamento della prima missione, potete iniziare a commerciare. Una volta che la nave è attraccata, appare in basso allo schermo una donna calva e tre simboli che rappresentano le risorse minerarie e umane della base, accompagnati da una percentuale che ne rappresenta i livelli di immagazzinamento. A questo punto avete quattro opzioni: Trade (commerciare), Save Game, Mission e Pods.

L'opzione Trade vi permette di prendere altri bacelli disponibili, che possono essere raccolti fuori dalla base quando ve ne andate. La base stellare ha bisogno di risorse per produrre nuovi equipaggiamenti per la vostra astronave, e, quando la base è ben fornita di riserve, potrete usufruire di nuovi e utili strumenti che faranno "passare di categoria" la vostra astronave. Dei bravi piloti possono nel caso ottenere una nave Lupo capace di caricare fino a dieci bacelli contemporaneamente.

Selezionando l'opzione Mission, dopo aver attraccato, appare un messaggio nella parte inferiore dello schermo che vi informerà della missione successiva. La prima di queste missioni consiste nel liberare una principessa che è stata rapita e portata via da qualche alieno diabolico.

L'opzione Pods consente di raccogliere, sempre che ce ne siano di disponibili, degli altri bacelli di equipaggiamento.

I bacelli necessari a mantenere ben rifornita una base bisogna cercarli sorvolando la superfice di un pianeta. Richiamando la Mappa del Sistema e usando il cursore per selezionare un pianeta, potrete avvicinarvi alla sua superficie: il computer fa il resto. Per atterrare bisogna trovare un buco spazio-temporale, rappresentato da una scatola lampeggiante. Attraversando il buco spazio-temporale si entra in un tunnel, visto tridimensionalmente, formato da una serie di quadrati di filo metallico che schizzano verso di voi. Bisogna attraversarlo senza colpire i quadrati altrimenti perderete completamente l'energia.

Atterrando sul pianeta la visione tridimensionale della superficie mostra unicamente degli alberi.

Volando a velocità costante la vostra astronave può virare a destra e a sinistra per evitare gli ostacoli. La precisione con cui volate attraverso il tunnel del buco spazio-temporale determinerà quanto profondamente atterrerete dentro alla foresta.

Dopo aver superato la foresta dovrete affrontare delle mine aeree che vanno evitate o fatte esplodere: è in questa fase del gioco che si possono raccogliere i bacelli.

L'indicatore di direzione situato a sinistra segnala se nelle vicinanze ci sono dei bacelli e mostra la loro posizione, indicata da un puntatore triangolare, in rapporto alla vostra astronave.

Per raccoglierli, basta sorvolare il bacello, in questo caso rappresentato da una piramide, e questo verrà automaticamente stivato nella navicella.

Un segno a forma di piramide rappresenta la via d'uscita che vi trasporta di nuovo nel buco spazio-temporale.

Per viaggiare attraverso i diversi sistemi dovrete affrontare una cintura di asteroidi, che non può essere evitata se non possedete un bacello dell'iperspazio. Ognuno delle centinaia di sistemi solari è infatti circondato da una cintura di asteroidi piena di rocce quadrangolari che vanno evitate pena la perdita di energia. A peggiorare la situazione, alcuni sistemi sono infestati di velocissime astronavi aliene. Le basi stellari dei sistemi dominati dagli alieni non sono di grande utilità, però se volete estirpare la loro dominazione di terrore, l'Impero può riscattare il sistema traendovi ottimi benefici. Alcuni sistemi sono infettati dalla peste: se vi ci avventurate ne rimarrete contaminati trasportando ovunque l'infezione. Se non volete diventare veramente impopolari, dovrete trovare il bacello contenente l'antidoto...

A mano a mano che procedete, il gioco cambia: ci sono più alieni, diversi equipaggiamenti, nuove astronavi e basi stellari. Dopo aver visitato tutti e cento i sistemi solari, potete iniziare a comperare le basi stellari e a costruire gli Scudi di Frontiera. Per fare ciò dovrete portare otto Generatori di Frontiera nei loro sistemi di destinazione. Attivate gli otto generatori, quando sono in posizione corretta, e la galassia sarà vostra per i secoli a venire.



Alla prima occhiata assomiglia a Asteroid con qualcosa in più, ma dopo avere iniziato a giocare appare chiaro che c'è molto di più. E' molto bello e ricco di alcune finezze, ma la grafica è un po' sfarfallante ed è un po' lento il controllo dell'astronave. L'aspetto peggiore del gioco è il sonoro: è veramente brutto e dà fastidio alle orecchie. Se vi piacciono questi giochi mercantili tipo Elite e amate passare ore e ore a giocarci allora, probabilmente, Empire vi piacerà. Ma se preferite l'azione, provate qualcos'altro.

Presentazione 82%
Istruzioni chiare e informative, belli i titoli

Grafica 79%
La grafica a vettore è abbastanza buona, ma sfarfalla leggermente e la visione tridimensionale del pianeta non è niente di speciale.

Sonoro 32%
Il motivo è un po' povero ma almeno si può abbassare il volume.

Appetibilità 64%
A causa della lentezza e della complessità apparente della struttura di gioco, è un po' difficile farsi "catturare" dall'azione.

Longevità 79%
Ce n'è in abbondanza se avete la costanza di perseverare.

Rapporto qualità/prezzo 74%
Un po' troppo caro per quello che dà!

Giudizio globale 76%
Può piacere agli appassionati di questo genere di cose ma non aspettatevi niente di ché.

ICE PALACE

M.A.D. Games, Commodore 64/128, cass. L. 11.900, Joystick





Molti hanno apprezzato questo gioco. Effettivamente il gioco è interessante ed impegnativo con numerosi problemi da risolvere ed una crescente difficoltà. Personalmente ho trovato troppo numerosi i comandi ed una eccessiva difficoltà nel fatto che mentre pensate a quale mossa fare i nemici vi attaccano inesorabilmente. Naturalmente questo vi obbliga ad una difesa iniziale muovendovi velocemente da uno schermo all'altro oppure utilizzando la pausa contenuta fra i vari comandi.

In alcuni adventure l'unica cosa che galoppa è la fantasia; in altre alcune immagini vi aiutano ad ambientarvi nella storia; infine, e questo è il nostro caso, ci sono gli adventure dove avete poco tempo per pensare e sognare perché l'unica cosa importante è muovere il joystick velocemente. Questo tipo di adventure sono definiti "adventure dinamici": oltre a i consueti comandi come guarda, fai, etc. è richiesta una certa abillità tipica dei giochi arcade.

ICE PALACE appartiene proprio a questo genere.

La storia narra di un regno caduto in disgrazia o meglio nell'eterna oscurità, dopo che la malvagia Regina di Ghiaccio riuscì ad uccidere vostro padre, il re, e a sottrargli la corona.

1200 locazioni e più di sette livelli di gioco sono parte dello scenario di gioco che dovete esplorare per recuperare i sette pezzi della corona e porre fine a quel regno di terrore.

Lo schermo d'azione è una visione dall'alto del palazzo formato da una serie di stanze esagonali. In ognuno dei diversi livelli di gioco dovete trovare oggetti, risolvere problemi, tutto sotto l'incredibile pressione causata dai micidiali attacchi dei tirapiedi della Regina del Ghiaccio.

Le stanze solitamente comunicano tra loro. In alcuni casi le pareti di ghiaccio possono non essere correttamente allineate. Per trovare il passaggio è sufficiente farle ruotare.

Il palazzo è formato da vari tipi di stanze.

Potete trovare le LAKE ROOMS che non possono essere attraversate come le stanze con la croce nera; le SWORD ROOMS, indicate da una spada gialla, contengono vari oggetti; le FIRE ROOMS dove potete rifornire la vostra unica arma, il FIRESTICK ed infine le ICE ROOMS che possono essere attraversate con una difficoltà maggiore rispetto alle altre.

Abbastanza complicato è il modo di muovere il vostro principe. Per avanzare dovete spingere il joystick in avanti, per farlo ruotare spostate la leva a destra oppure a sinistra, mentre il joystick indietro fino a quando non si apre il passaggio.

I nemici sono di diverso tipo come dragoni, pipistrelli, coltelli e globuli di protoplasma e non tutti possono essere uccisi con il firestick. Al termine di ogni livello appare un cilindro ruotante che se raggiunto incrementerà il livello di energia e, come nell'Amleto apparirà il fantasma vostro padre che invece di avvisarvi che c'è del marcio da qualche parte potrebbe toccarvi aumentando ulteriormente l'energia.

Premendo la barra spaziatrice cambiate lo schermo d'azione con quello adventure che indica, tra l'altro, il livello in cui vi trovate, la vostra energia, i pezzi di corona trovati, il tempo che vi rimane, la potenza del firestick e se siete attaccati. Quest'ultimo è molto utile perché, mentre siete nell'adventure screen, potete essere ugualmente attaccati dai nemici con la conseguente perdita di energia.

Nella parte sinistra dello schermo avete l'elenco dei numerosi, forse anche troppi, comandi, nella parte destra invece sono indicati gli oggetti.

Ogni volta che eseguite un comando, un messaggio di risposta appare al centro dello schermo. Risolvendo i numerosi enigmi e trovando un pezzo della corona, potete muovervi al livello succesivo.

Presentazione 70%

Grafica 40%
Abbastanza banale è la pianta dello schermo vista dall'alto mentre son ben disegnati i vari personaggi, principe escluso.

Sonoro 40%
Abbastanza scarso se si esclude una musica di presentazione e qualche effetto battaglia.

Appetibilità 65%
La storia non è certo originale ma il gioco vi impegna severamente nel raggiungere l'obiettivo.

Longevità 70%
Impegnativo fin dal primo livello.

Rapporto qualità/prezzo 80%

Giudizio globale 75%
Nonostante la grafica semplice, il gioco ha il suo fascino e dedicarci un po' del vostro video/tempo ne vale la pena.

KIKSTART

Mastertronic, L. 7.900, C16/Plus 4, cassetta



Avete mai visto in televisione la trasmissione "Il pericolo è il mio mestiere"? Se siete rimasti particolarmente colpiti da certi spericolati stuntmen, che rischiano la vita ogni giorno per regalare emozioni al pubblico e a se stessi, potete ora cercare di emularli con questo stupendo gioco di simulazione.
In Kikstart infatti ci ritroviamo alla guida di una moto da cross con cui dobbiamo affrontare varie piste lungo sulle quali sono disposti in differenti successioni vari tipi di ostacoli sempre Più impegnativi con l'avanzare del gioco.
Già nella prima pista dobbiamo esibirci in un "numero" degno dei migliori stuntmen: dopo una serie di muretti, per superare i quali dobbiamo utilizzare il tasto per saltare, ci aspetta una fila di ben 5 autobus a due piani, disposti fortunatamente per la larghezza (per la lunghezza sarebbe stato veramente troppo!).
Per superare questo lunghissimo ostacolo (il massimo che possiamo incontrare in tutto il gioco è costituito da solo un autobus in più!), così come tutti quelli per cui non è sufficiente saltare, anche alla massima velocità, è necessario utilizzare i trampolini posti immediatamente prima degli ostacoli stessi; una volta in "volo" si può correggere la propria traiettoria nella maniera più opportuna, accelerando o frenando.
E'proprio questo gioco di dita, tra il tasto per accelerare e quello per frenare, il segreto per avere successo in questo videogioco: infatti nelle piste più difficili ci sono dei punti che bisogna affrontare al minimo della velocità per poi accelerare brevemente o viceversa.
Quindi sarebbe più conveniente cercare di farsi degli schemi fissi per ogni pista, per superarle il più velocemente possibile; per far ciò potete usare un piccolo trucco: fate scorrere sul video la presentazione del gioco che contiene tutte le 16 piste di Kikstart (una opportunità più unica che rara!). Se invece pensate che ciò sia sleale, armatevi di tanta pazienza: ci vorrà molto allenamento per arrivare a vedere tutte le piste.
Questo nonostante si abbiano a disposizione ben 5 moto e che se ne vinca una alla fine di ogni quadro, tranne nel caso in cui ne abbiamo già cinque (cioè il gioco non ne memorizza altre oltre questo numero).
Per quanto riguarda gli ostacoli, non vogliamo togliervi il gusto della scoperta: vi diciamo solo che quelli, a terra richiedono solo un lungo allenamento per coordinare i tempi dei salti, mentre quelli in cielo (che tra l'altro non si vedono nella presentazione) sono molto più imprevedibili, ma possono riservare anche delle piacevoli sorprese...



All'inizio KIKSTART sembra un gioco come tanti altri, ma poi piano piano si scoprono tanti piccoli particolari che ti costringono a cambiare opinione.
16 percorsi diversi sono tanti, così come sono tanti i "nodi" che sembrano insuperabili: è una vera soddisfazione riuscire a "scioglierli" trovando la giusta soluzione, ma spesso questa non va bene in tutti i casi.
Nonostante si possano avere fino a 5 moto a disposizione, capita spesso di imbroccare la serie sbagliata e di finire la partita in un solo percorso.
E chi è capace di resistere alla tentazione di guardarsi e studiarsi tutte le piste nella presentazione?
Anche quando si incomincia a diventare bravi, c'è sempre la possibilità di migliorare i tempi su ogni percorso, senza perdere moto, il che si tramuta in un notevole incremento del punteggio.
E a proposito di quest'ultimo: le sette cifre sono veramente allettanti ed inducono in tentazione, ma forse ci vorrebbero un po' troppe ore... ma i milioni son sempre milioni, anche in tempo di inflazione!

Presentazione 99%
La possibilità di vedere tutto il gioco, ben 16 piste, non è cosa di tutti i giorni.
Grafica 86%
E'un limpido esempio di come si possa fare qualcosa di buono anche per il C16.
Sonoro 80%
Nel gioco essenziale, nella presentazione simpatica ed allegra, ma alla lunga un po'ripetitivo.
Appetibilità 92%
E'il classico gioco per cui si dice "ancora una partita e poi basta...".
Longevità 95%
E'più facile che si consumi il nastro della cassetta prima che vi stanchiate di Kikstart.
Rapporto qualità/prezzo 90%
Chiedere di più sarebbe quasi come volere la luna.
Giudizio globale 93%
Forse è una percentuale un po'bassa, ma noi cerchiamo sempre di essere severi, soprattutto con i migliori.



THE COMET

Firebird per C64, Spectrum e Atari; cassetta, solo joystick, L.19.900

Aggggh! Aiuto, è meglio che qualcuno ci aiuti: un'orribile cometa piena di gas sta precipitando sul nostro bel pianeta verde a gran velocità...; e strettamente avvinghiati alla sua chioma esteriore ci sono una marea di batteri disgustosi. No, non si tratta di Jerry il famoso eroe della beat generation, ma di esseri molto più diabolici. Se la cometa si schianterà sul nostro pianeta contamineranno (non siamo poi così lontani dalla contaminazione, in questi tempi! ndr) ogni cosa; e saranno in molti ad arrabbiarsi per l'inefficienza delle USSL, perché ci sarà sicuramente bisogno di un dottore, se la cometa non viene fermata in tempo. Bisogna trovare un eroe che su un'astronave voli a intercettare la cometa prima che raggiunga la terra. Quest'eroe, caro giocatore, sei tu. Non c'è bisogno di dire che dovrai affrontare ogni sorta di pericoli mozzafiato, per l'esattezza cinque diverse situazioni di sfida, prima di raggiungere il tuo scopo.

All'inizio del gioco, appaiono cinque monitor nella parte superiore dello schermo e altri quattro lungo la parte inferiore (ma quelli alla base dello schermo sono irrilevanti ai fini del gioco). Normalmente la parte centrale dello schermo mostra la veduta dal finestrino laterale dell'astronave. Se uno dei cinque monitor in alto nello schermo, inizia a lampeggiare vuol dire che c'è una situazione d'emergenza: un messaggio, che scorre in basso allo schermo, vi informa di ciò che sta avvenendo e lo schermo centrale cambia, mostrandovi il gioco di emergenza relativo a quella situazione.

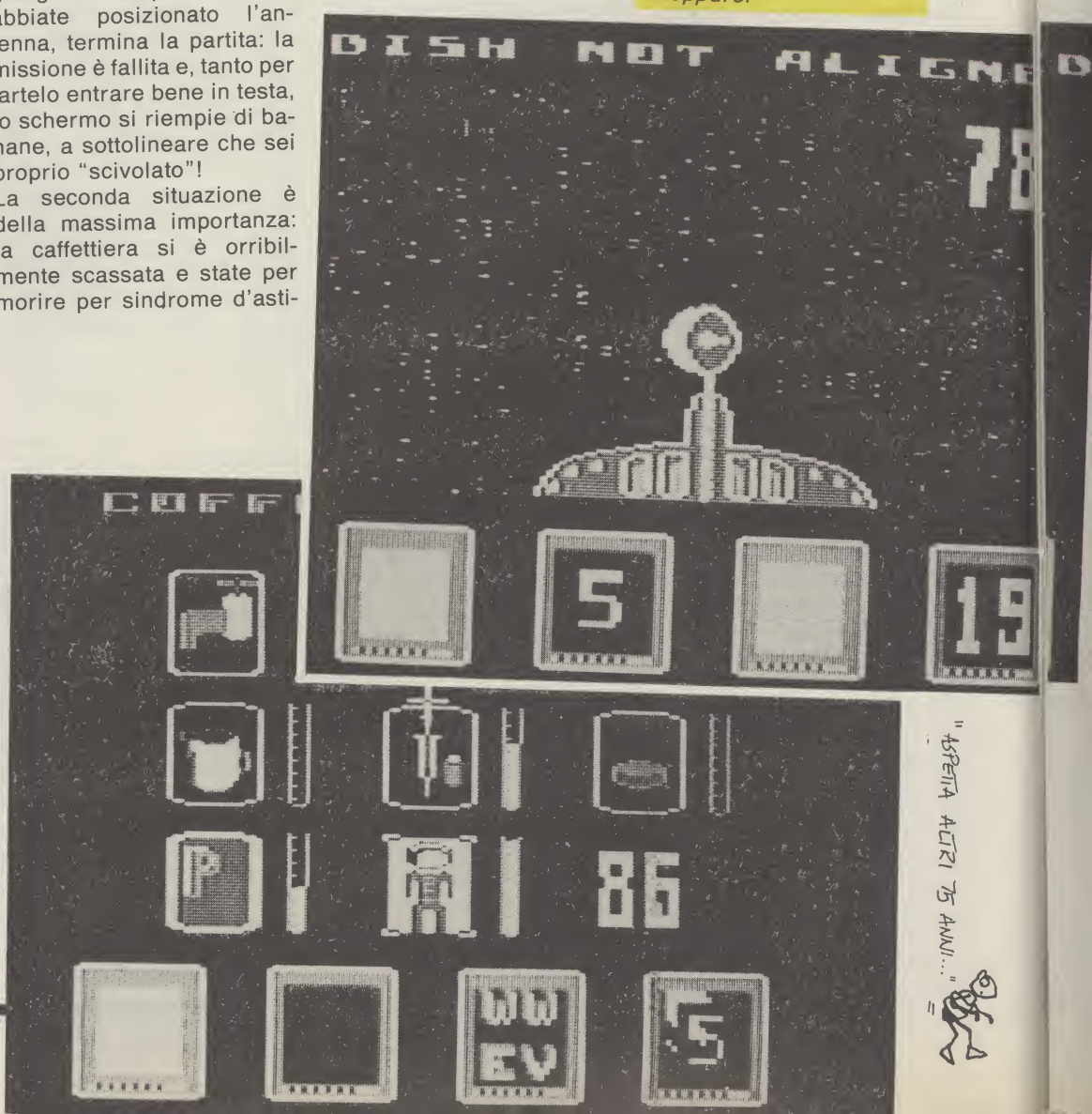
Ci sono cinque di questi "sotto-giochi" e dovete superarli tutti se vorrete essere sicuri di raggiungere la cometa. Nella prima di queste situazioni l'antenna parabolica situata sopra l'astronave esce di allineamento e deve essere riallineata. Muovendo il joystick a destra e a sinistra si fa ruotare l'antenna e contemporaneamente si ode un segnale sonoro. Quando il suono raggiunge la massima intensità l'antenna è orientata correttamente. Il problema è che, mentre voi eseguite questa operazione, un timer scandisce inesorabilmente il tempo: se raggiunge lo zero, prima che voi abbiate posizionato l'antenna, termina la partita: la missione è fallita e, tanto per farvelo entrare bene in testa, lo schermo si riempie di banane, a sottolineare che sei proprio "scivolato"!

La seconda situazione è della massima importanza: la caffettiera si è orribilmente scassata e state per morire per sindrome d'astinenza da caffè! Maggiore è la quantità di caffeina presente nel corpo del pilota quando raggiunge la terra, migliori sono le sue reazioni. Lo schermo mostra nove icone: utilizzando il cursore e il pulsante di sparo del joystick dovete trovare quella giusta e accenderla e spegnerla in modo da inserire nella caffettiera la giusta quantità di ingredienti.

Un'altra situazione di emergenza si verifica quando il sistema di alimentazione di supporto si rompe: se non intervenite rapidamente a rettificare la situazione mori-



Francamente non penso che The Comet sia così brutto, ma ciò non vuol dire che sia bello. Ho sicuramente giocato cose peggiori e, di solito, a un prezzo più basso, ma giocarci per un po' è abbastanza divertente. Tutto, in The Comet, è mediocre, e forse anche meno: la grafica è ragionevolmente definita (anche se lo schema dei colori è un po' blando) e il sonoro non è niente di speciale (e gli effetti sonori sono anche peggiori!) Inizialmente il gioco è piacevole, ma dopo circa mezz'ora il mio interesse è presto scemato perché giocare è noioso e ripetitivo e non c'è una gran varietà di situazioni di gioco interessanti. Forse se The Comet fosse un po' meno caro potrei comprarlo, ma a questo prezzo non mi scomodo neppure.



rete soffocati e verrete sottoposti al trattamento delle banane. Per aggiustare il sistema di alimentazione bisogna sparare delle palle con un cursore. Sembra strano, ma queste palle apparentemente incasinano il condotto di aereazione rimbalzando qua e là ad alta velocità. Ancora una volta bisogna compiere questo sotto-gioco entro un tempo limite, altrimenti arriveranno le banane.

La volta dopo si rompe il computer: quattro dei suoi LED esterni sono impazziti e non funzionano più come dovrebbero: per esempio sono accesi quando non dovrebbero esserlo e viceversa. le quattro piccole lampadine si trovano nella parte destra dello schermo e da esse partono molti fili. Per fare funzionare di nuovo le cose dovete accendere o spegnere le lampadine per ripristinare la sequenza corretta nel display. Per fare ciò bisogna muovere il cursore su e giù lungo i fili e accendere e spegnere i LED accendendo e spegnendo la corrente con il pulsante di fuoco.

L'ultima situazione di emergenza che vi può capitare assomiglia a Missil Command: il computer di bordo all'improvviso segnala che ci sono una manciata di missili che si dirigono verso l'astronave. Per fortuna avete un cursore e un numero illimitato di missili ABM per parare la minaccia. Quando avrete distrutto un numero sufficiente di missili l'astronave sarà fuori pericolo e la missione potrà continuare. Quando sarete sopravvissuti a venti situazioni di emergenza (arrivano a caso) raggiungerete la cometa e avrete così sconfitto la più grossa minaccia per il genere umano, dopo l'attacco degli F111 sulla Libia. Volando a bassa quota dovete distruggere le orripilanti Germ Bag che si trovano sulla superficie del pianeta. Decontaminate la cometa e tornerete sulla terra osannato come un eroe.



"Un'intrepida azione in avventura spaziale piena di pericoli" dice la pubblicità "brividi di paura e morte vi sfidano in questa avventura" continua. Ma l'unica morte che vi sfida è quella per noia. Il gioco è veramente brutto, per raggiungere la cometa "che ora se n'è andata" dovete superare situazioni noiose, volta dopo volta. I giochi sono tutti noiosi, nonostante il tentativo di fare un blando Missil Command: un test di ascolto e un gioco in cui basta schiacciare due volte il pulsante di sparo. Gli altri due non sono male ma rimangono comunque scadenti. La grafica non è un gran ché e il sonoro è veramente noioso. Non fate quello che ha fatto Giotto: state ben lontani dalla cometa!

Presentazione 80%
Non ci sono opzioni di gioco ma lo schermo è ben impostato.

Grafica 56%
Il parallasse delle stelle che ruotano nel cielo è buono, ma tutto il resto è abbastanza monotono.

Sonoro 20%
A volte sarete veramente contenti di avere un tasto per regolare il volume.

Appetibilità 52%
Tutti i sottogiochi sono molto semplici e giocare è una bazzecola.

Longevità 38%
La semplicità e ripetitività dei giochi porta spesso alla noia.

Rapporto qualità/prezzo 33%
Troppo caro per un fiasco.

Giudizio globale 38%
Gioco caldo? No... tiepido!

ARRIBA ARRIBA
ANDELE ANDELE
INDOVINA CHI HA IL VIDEOGIOCO GIUSTO PER LA COPPA DEL MONDO 1986?
...TENETEVI FORTE!

U.S. GOLD
All American Software

DAL TUO RIVENDITORE

SOFT center



© SPORT-BILLY PRODUCTIONS 1984
Official mascot FIFA World Cup 1986

ELEKTRA GLIDE

English Software, L.19.900, solo joystick, per C64, Atari

Elektra Glide è in verità un modello di moto della Harley Davidson, ma lontano dall'essere una simulazione motociclistica questo è un gioco di corse ad alta velocità. Giocate veramente in tre dimensioni, guardando la strada attraverso il parabrezza del bolide Elektra Glide.

Il cruscotto di controllo della macchina occupa la parte inferiore dello schermo e segnala la velocità, il punteggio e il tempo rimasto a disposizione.

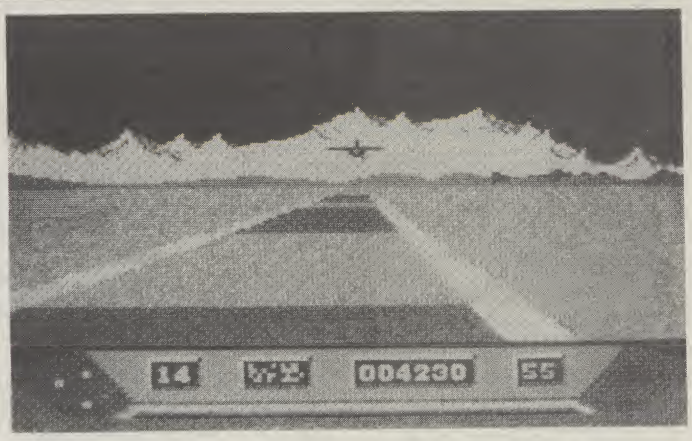
Lo scopo del gioco è semplice: tutto ciò che il giocatore deve fare è guizzare intorno al percorso della gara prima dello scadere del tempo. Se riuscite a terminare la corsa prima dello scadere del tempo, allora usufruirete di secondi supplementari per affrontare la nuova corsa. Ogni corsa segue all'altra così, quando il giocatore inizia a correre, non ci sono interruzioni. Il gioco ha tre percorsi: Inghilterra, America e Australia che possono essere scelti nel menu iniziale. L'altra opzione rappresenta la scelta tra tre diversi tipi di volante di comando: ognuno ha una diversa sensibilità a cui corrisponde un diverso tipo di joystick.

Quando inizia il gioco, penserete immediatamente: "Oddio, dov'è il paesaggio?"; perché non ce n'è traccia: solo la strada è visibile. Spingendo il joystick in avanti accelera la corsa verso il vuoto..... provare per credere. In effetti la macchina è parcheggiata in un tunnel! Ecco perché non c'era paesaggio! In ogni modo una volta liberativi dell'oscuro velo del tunnel vi lanciate nell'ampia luce del giorno. Il paesaggio non è molto movimentato, tranne che per una fila di montagne all'orizzonte e quegli strani alberi e insegne ai bordi della strada. Elektra Glide è una corsa strana, nel senso che la vostra è l'unica macchina in pista — non ci sono assolutamente altri veicoli. Ci sono, invece, degli orribili, spaventosi e sinistri oggetti tridimensionali che cercheranno di frustrare i vostri progressi. Sono sfere e cubi che si trovano disseminati frequentemente sul percorso. Le sfere rimbalzano minacciose contro di voi nel tentativo di "salirvi in macchina"; i cubi, invece, sono statici: dovete evitarli entrambi per non essere colpiti, altrimenti la macchina si fermerà e di conseguenza perderete del tempo. Di tanto in tanto una roccia guizza sopra la vostra testa e lascia cadere, un po' più avanti sulla strada, un carico di "colonnine elettrostatiche". Dovete evitare anche queste (di solito è complicato, specialmente in curva) perché colpendole, la vettura rallenterà.

Altri elementi della corsa sono tunnel e biforcazioni. I tunnel, in tre dimensioni, vi si parano davanti e vi immergono nell'oscurità appena entrate (ma potete ancora vedere la strada).

Andare a sbattere contro i bordi causa l'arresto della macchina, e di nuovo la perdita di tempo. Ci sono anche dei bivi nella strada, di solito sulla destra vicino al traguardo che aumentano man mano di difficoltà.

Il giocatore deve scegliere: andare a destra o a sinistra condurrà a differenti percorsi. Ogni paese ha un percorso diverso, di difficoltà diversa: quello americano è il più difficile con pericoli in quantità.





Devo ammettere che non sono un grande amante dei giochi di corsa e quindi non sono neanche un grande amante di Elektra Glide. Ma, dopo un rapido giro per l'Inghilterra, posso capire come gli amanti del gioco di corsa non siano anche loro molto entusiasti. Elektra Glide non è un degno rappresentante di questo genere.

"Traballante" potrebbe essere il termine giusto per definire la grafica: sembra che abbia un leggero morbo di Parkinson. Per nulla sorprendente se si considera la quantità di parti in cui è diviso lo schermo. Nemmeno l'insieme dei colori è molto fantasioso, qualcuno avrebbe potuto consultare il manuale su "Come combinare i colori". Il maggior appunto che devo fare a Elektra Glide è che è troppo noioso, non c'è niente da raggiungere, devi solo sopravvivere. E' troppo passivo.



Inizio a essere stanco dei giochi di guida e quindi niente che non sia superlativo può sollecitare il James Hunt che è in me. Un paio di partite a Elektra Glide, non inducono a nessuno stimolo e si risolvono, per me, nell'essere come un orizzonte senza niente; non c'è nient'altro da fare che correre intorno a una pista (pista che ho già visto una dozzina di volte in altri giochi di guida) evitando un paio di oggetti butterati. Se ci fossero stati un paio di altri veicoli, oltre al camion, e qualche difficoltà in più allora Elektra Glide avrebbe potuto avere qualche speranza. Cosi com'è è solamente monotono.

Presentazione 70%
Ci sono tre differenti percorsi e sistemi di comando, ma in generale il gioco non è molto bello tranne per dei titoli iniziali decenti.

Grafica 67%
Colori vivaci, prospettive e tridimensioni non molto efficaci.

Sonoro 70%
Nonostante un buon sottofondo il motivo è ripetitivo e stancante.

Appetibilità 43%
E' abbastanza facile entrare nel gioco, ma è tutta apparenza.

Longevità 34%
.....non ci sono molte speranze!

Rapporto qualità/prezzo 35%
Troppo per troppo poco.

Giudizio globale 38%
Niente di eccezionale.

KILLER GAME

VIVI!

VINCI!

SUPERA!



D. - Che cosè il Game Killer?

R. - È una cartuccia rivoluzionaria che ti permette di giocare tutti quei giochi "impossibili" senza venire ammazzato!

D. - Come è possibile?

R. - È molto semplice, basta inserire la cartuccia Game Killer nella parte posteriore del tuo computer.

D. - Vuoi dire che posso arrivare fino in fondo a tutti i miei giochi? Non posso crederci!

R. - Si, incredibile ma vero! Game Killer funziona con tutte le migliaia di giochi con collisioni fra "sprite".

D. - Ma questa è fantascienza! Sarà possibile nel 2000.

R. - Ma no, esiste già!

D. - Ci crederò quando potrò vederlo!

R. - Allora, corri dal tuo rivenditore di fiducia se ne vuoi trovarne ancora una.

Prezzo
Lit. 49.000
IVA incl.

ROBTEK

COMMODORE 64/128K

é un'esclusiva
MASTERTRONIC

MASTERTRONIC s.a.s.
V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese - Tel. 0332/238898


US GOLD PRESENTA:
AMERICANA
Lit. 9.900
NEUTRAL ZONE
COMMODORE 64
OLLIES FOLLIES
COMMODORE 64 - ATARI
BREAKDANCE
COMMODORE 64
SLAMBALL
COMMODORE 64
SHAMUS
COMMODORE 64 - ATARI
MOONSHUTTLE
COMMODORE 64
SCOOTER
ATARI
DAL TUO RIVENDITORE
SOFT center
Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - VARESE
Tel. 0332/238898
AMERICANA

ZZAP! PARADE

Siamo sommersi dai tagliandi, non ne possiamo più di spuiciar schede! Se continuate così anziché Top 30 faremo i Top 100! Scherzi a parte. Come sapete i tempi di lavoro di una rivista sono molto anticipati rispetto all'uscita in edicola e così succede che mentre stiamo scrivendo il secondo numero di Zzap! ancora non è uscito il primo numero in edicola. Ma per ricordarvi che Zzap! Parade c'è e che aspetta i vostri responsi, pubblichiamo anche in questo numero la classifica dei Top 30 inglesi.

1. (1) PARADROID (10%)
HEWSON
ZZAP! PAGELLA 97%

2. (–) URIDIUM (8%)
HEWSON
ZZAP! PAGELLA 94%

3. (5) MERCENARY (7%)
NOVAGEN
ZZAP! PAGELLA 98%

4. (2) WINTER GAMES (7%)
US GOLD/EPYX
ZZAP! PAGELLA 94%

5. (4) SUMMER GAMES II (5%)
US GOLD/EPYX
ZZAP! PAGELLA 97%

6. (18) BOUNDER (4%)
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 97%

7. (9) WAY OF THE EXPLODING FIST (4%)
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 93%

8. (12) PITSTOP II (3%)
US GOLD/EPYX
ZZAP! PAGELLA 91%

9. (23) THE EIDOLON (3%)
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 97%

10. (7) ELITE (2%)
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 95%

11. (6) LITTLE COMPUTER PEOPLE
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 97%

12. (3) COMMANDO
ELITE
ZZAP! PAGELLA 77%

13. (8) RAMBO
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 65%

14. (30) THING ON A SPRING
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 93%

15. (11) BALLBLAZER
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 98%

16. (21) DROPZONE
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 95%

17. (16) MONTY ON THE RUN
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 90%

18. (17) KUNG-FU MASTER
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 79%

19. (13) WHO DARES WINS II
ALLIGATA
ZZAP! PAGELLA 53%

20. (14) ROCK'N'WRESTLE
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 53%

21. (–) ZOIDS
MARTECH
ZZAP! PAGELLA 96%

22. (–) HARDBALL
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 93%

23. (10) FIGHT NIGHT
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 93%

25. (–) KIK START
MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 91%

26. (–) ELEKTRAGLIDE
ENGLISH SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 38%

27. (29) NODES OF YESOD
ODIN
ZZAP! PAGELLA 95%

28. (24) REVS
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 96%

29. (15) KORONIS RIFT
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 96%

30. (22) HYPERSPORTS
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 90%

ZZAP! PARADE

Nome .....

Cognome .....

Indirizzo .....

.....

.....

I miei giochi preferiti:

1 .....

2 .....

3 .....

4 .....

5 .....

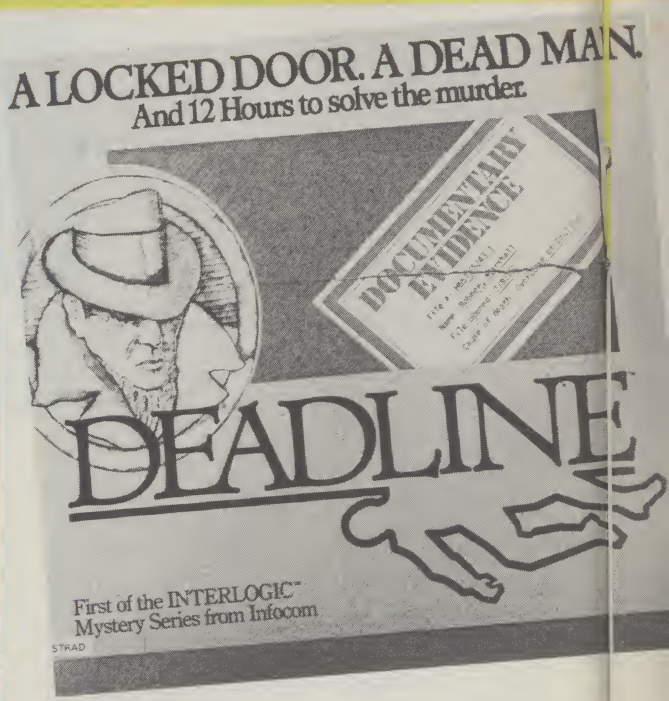
Spedite Zzap! Parade, Edizioni Hobby s.r.l., Via della Spiga, 20, 20121 Milano



Sono molto pochi i giochi che vengono recensiti sui giornali non "specializzati". E' difficile trovare delle recensioni di giochi su Il Corriere della Sera o su Panorama. Ma potreste però trovarvi un servizio sulla Infocom. La Infocom, formata da un gruppo di

QUATTRO MENTI VAGABONDE

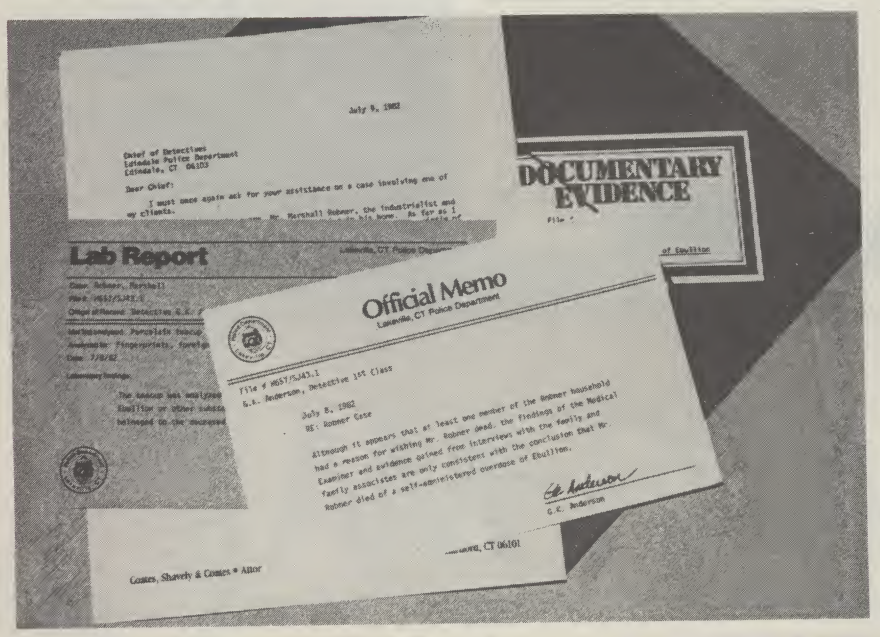
...La Infocom, Software-House americana famosa per i suoi adventure è generalmente timida e ritirata nei rapporti con la stampa, ma nell'intervista telefonica del mese scorso con Dave Lebling e Steve Meretzky, Sean Masterson ha imparato qualcosa sui sistemi di creazione dei loro giochi. In questa parte conclusiva, l'attenzione si punta sui due settori vitali del meccanismo Infocom...



TERZA PARTE: STU GALLEY (senior game designer)

..."Sì, sì, mi diverto. E' divertente, è quasi come vedere realizzato un sogno; ma fino a qualche anno fa non sapevo che questo fosse il mio sogno...

Quando Stu Galley è venuto all'apparecchio, gli ho domandato come la società lavora attualmente. Una delle cose che si sono dette a proposito della Infocom è che non esistono, effettivamente, dei capi.
"Sì, direi proprio che è così. In ogni modo, nel mio gruppo di "game designer" ci aiutiamo molto l'un l'altro. Non c'è una grande differenza tra di noi.



Normalmente l'intero processo di realizzazione di un gioco, diciamo dall'ideazione al prodotto pronto, richiede dai nove ai dodici mesi. Il lavoro inizia con un'idea: idea che può essere del programmatore, o può nascere da una chiaccherata con un collaboratore, o in qualunque altro modo. Ma per molti versi credo che sia come scrivere un lungo romanzo o qualunque cosa che necessiti di così tanto tempo. Si comincia con il lavoro di abbozzo dell'idea: normalmente il programmatore scrive un trattamento di alcune pagine, in cui spiega le idee e gli elementi più importanti del gioco. Questo testo viene fatto girare per raccogliere i vari commenti e, quando c'è l'approvazione di tutti, ci riuniamo. Poi lavoriamo due o tre mesi a realizzare la prima stesura del programma. Il nostro gruppo si riunisce almeno una volta alla settimana, a colazione, per discutere dello stato dei lavori relativo ai vari giochi che si stanno sviluppando e per parlare di qualunque altro problema debba essere discusso. Sai, di solito ci sono almeno una o due cosette di cui è bene discutere. Anche all'inizio, nella fase concettuale del lavoro, queste riunioni possono essere molto utili come "braistorming".
Il primo gioco di Stu per la Infocom è stato Seastalker. Non ci sono state complicazioni nel realizzare un gioco, diciamo, per bambini, data la fama della Infocom nel produrre adventure game complessi e di alto livello?
"No, credo che scrivere un gioco semplice sia comunque un lavoro ad alto livello perché volevo che il programma rispondesse con intelligenza ai vari input che i giovani giocatori sono abituati a dare. Abbiamo an-

studiosi di intelligenza artificiale del Massachussetts Insitute of Technology, ha iniziato la sua attività verso la fine degli anni settanta, crescendo rapidamente fino diventare una delle più rispettate software house del mondo.

che fatto delle prove con dei ragazzi qui in ufficio e una delle cose che ho scoperto a proposito dei giovani giocatori è che usano una grande varietà di strutture di frasi, più colloquiali e più sgrammaticate. Volevo essere d'aiuto in una situazione come questa e nello stesso tempo non volevo accettare dei comandi veramente sgrammaticati perché volevo anche dare al giocatore il buon esempio.

D'altro canto, ho scoperto che i ragazzi usano dei comandi ai quali gli adulti nemmeno penserebbero. In un certo senso, per quel che mi riguarda, credo che lo standard di familiarità e divertimento si sia mantenuto.

Credo che lo giochino tutti, indifferentemente. Non ho nessuna ricerca di mercato né di vendita per le mani ma lo so. Ho visto le recensioni del gioco in vari giornali scritti da adulti e spesso lo giudicano altrettanto di vertente e interessante".

Stu sembra così entusiasta, che mi fa pensare che, nel suo lavoro, si diverta moltissimo.

"Sì, sì, mi diverto. E' divertente, è quasi come vedere realizzato un sogno; ma fino a qualche anno fa non sapevo che queto fosse il mio sogno perché non avevo esempi da seguire".

Ero curioso di sapere che effetto fa finire un lavoro. Pensavo che fosse una specie di celebrazione, ma evidentemente non era così.

"Beh, francamente il primo sentimento che si prova è una specie di delusione. Credo che naturalmente ci sia anche un senso di sollievo: sai è come finire un anno di università, portanto a termine tutti gli esami. Ho detto "delusione" però perché non puoi sapere subito se hai fatto o no un buon lavoro. Una volta finito, ci vogliono almeno un paio di mesi prima di ricevere un parere di ritorno dai giocatori o dalle riviste. In realtà ci vogliono dai sei mesi a un anno prima di sapere se si è fatto o no un buon lavoro".

Quali sono i suoi progetti per il futuro? Hai in serbo nuove e entusiasmanti idee per nuovi giochi?

"Sì ce n'è. Lasciami pensare. Non so quanto possa parlarne dato che potrebbe diventare un nostro prodotto. Ne ho almeno uno, se non di più. Personalmente, preferisco raggiungere nuovi segmenti di pubblico facendo i giochi innovativi e attraenti in modo diverso da tutti gli altri, così che qualcuno che abbia provato Mork o un poliziesco e magari non se sia rimasto particolarmente soddisfatto, possa trovare qualcosa interessante in un diverso tipo di gioco.

Credo che sarebbe divertente trasformare in gioco tutti i generi romanzeschi. Personalmente mi piacerebbe fare solo romanzi interattivi. In più, scrivere romanzi interattivi è un'arma a doppio taglio perché mentre hai molto più spazio per inserire elementi hai anche il problema di imbarcarti in un progetto più grosso che richiede molto più lavoro per riunire insieme tutti i dettagli. In un certo senso preferisco un ambito più ristretto, qualcosa più simile a una commedia teatrale piuttosto che a un film. In qualche modo avere dei limiti è meglio.

Beh, in effetti ho lavorato sei mesi su un gioco per poi decidere di accantonarlo, per così dire: di metterlo da parte. Il problema in quel caso, era che la trama non era sufficientemente ben sviluppata per essere veramente interessante. Credo che, mentre programmavo, ho avuto come una visione dell'atmosfera del gioco, che era ancor più

...In più, scrivere romanzi interattivi è un'arma a doppio taglio perché mentre hai molto più spazio per inserire elementi hai anche il problema di imbarcarti in un progetto più grosso che richiede molto più lavoro per riunire insieme tutti i dettagli...



difficile da tirar fuori e, dopo alcuni collaudi fatti tra noi, era risultato chiaro che aveva bisogno di alcune modifiche sostanziali perché potesse andar bene. Sono contento che possiamo comportarci così e non dobbiamo per forza far uscire qualcosa che non funziona".

La Infocom appare una organizzazione molto riservata. Ho domandato a Stu se questa immagine di sé fosse internazionale.

"Sì, credo che sia generalmente vero che le software house americane, in particolare,



TERZA PARTE: Carl Genatossio (Art)

Per ultimo, ho parlato con l'uomo responsabile di tutti quegli strani ammenicoli che proliferano nelle confezioni della Infocom. Si presenta da solo.

"Sono nella società dallo scorso aprile. In effetti prima lavoravo nell'agenzia di pubblicità che la Infocom aveva in quel periodo. Credo di poter dire che lavoro sulle confezioni della Infocom da oltre due anni. Ne ho 31. Sono arrivato qui l'anno scorso per creare un reparto creativo per lo studio delle confezioni e del relativo materiale di supporto. Provenivo dall'agenzia che aveva realizzato la maggior parte delle curiose confezioni della Infocom, quindi conoscevo tutto del prodotto prima di incominciare qui: una specie di piacevole transizione dall'agenzia a qui. E sai, è stata veramente una bella esperienza lavorare a diretto contatto con le persone, perché ognuno è creativo, è un ambiente interamente creativo. Non mi mancano certo le idee su cosa fare. Sai, basta parlare con le persone qui intorno".

Uno degli aspetti più interessanti del modo di confezionare i giochi, è come la Infocom nasconde le protezioni nella confezione piuttosto che nel programma. Carl dice al proposito.

"Beh, questo sistema ha funzionato meglio in alcuni giochi piuttosto che in altri. Prima o poi avremo un'idea veramente bella per un sistema anti-pirata. Non so se hai visto AMFV (A Mind Forever Voyaging). Il disco decodificatore è essenziale per giocare: è qualcosa come 360 combinazioni casuali di numeri che danno accesso al gioco. Non ci puoi fare una fotocopia. Non lo puoi imprestare a un amico e dimenticartelo perché ne hai veramente bisogno per giocare". Ho l'impressione che il disco decodificatore sia simile all'Infotator di Sorcerer.

"No, quello era stato fatto da qualcuno dell'agenzia di pubblicità prima che io lavorassi alla Infocom. Ma come vedi noi mettiamo molta attenzione in questi aggeggi che, chi compra i nostri giochi, vuole avere per il gusto di averli e che comunque sono essenziali per giocare.

Probabilmente noi, tra tutte le software house che fanno giochi, poniamo più attenzione alla confezione di chiunque altro e abbiamo una qualità molto elevata di stampa. Di nuovo, poniamo molta attenzione a tutto ciò che in generale va nel pacchetto. Tenendo presente ciò, facciamo uno sforzo in più per realizzare un sistema di protezione che sia attraente, funzioni bene e si identifichi con il clima del gioco.

Di solito ci vogliono quattro mesi dalla prima idea alla confezione stampata. Iniziamo quando il gioco viene sottoposto ai primi test. Vediamo il gioco quando lo vedono i collaudatori interni. In quel momento, io e il copywriter del reparto marketing, guardiamo il gioco, ci giochiamo per circa una settimana e poi facciamo un incontro creativo con i programmatori e quelli del reparto commerciale.

non commentano i nuovi prodotti prima che siano annunciati ufficialmente. E credo che la ragione di ciò sia da ricercare in quello che dicevo prima: può succedere che si sta lavorando a un prodotto la cui uscita è prevista per una certa data: poi accade un imprevisto e bisogna posticipare l'uscita o cancellarla. Quindi sembra più prudente, credo, tenere "incartato" il prodotto fino a ché è finito".

Quando ho chiesto a Stu quale fosse il suo gioco preferito, ha puntualizzato che uno di questi non era un gioco della Infocom. Non ha importanza, ho detto, raccontaci solo quali sono.

"E' solo che le altre volte che ho risposto a questa domanda, accadeva che i giochi della Infocom fossero esclusi dalla lista. OK, è molto difficile dirlo, veramente. E' come chiedere a un genitore di scegliere quale figlio è il preferito. Ognuno è preferito in modo diverso. Continuo ad amare Witness per alcuni suoi aspetti, anche se ora sento che avrei potuto farlo molto meglio. Quello, era il mio primo gioco.

E' lo stesso per Seastalker. Mi piacciono moltissimo alcune sue cose. Sotto molti aspetti mi piace molto il gioco a cui sto lavorando e sono molte le ragioni per cui mi piace. E... stò guardando il mio scaffale pieno di confezioni! Ecco, mi piace Hitch Hikers: è proprio divertente.

Per quel che riguarda i giochi non della Infocom, credo che il mio preferito sia Loderunner. Mi piace l'immensa varietà di schermi realizzati da quei pochi elementi strutturali. In qualche modo mi ricorda la matematica; una delle mie materie preferite perché è come prendere una piccola serie di assiomi e elaborare con essi delle strutture matematiche. Loderunner è l'equivalente visivo di questa elaborazione matematica".

...Probabilmente noi, fra tutte le software house che fanno giochi, poniamo più attenzione alla confezione di chiunque altro e abbiamo una qualità molto elevata di stampa...

...facciamo uno sforzo in più per realizzare un sistema di protezione che sia attraente, funzioni bene e si identifichi con il clima del gioco...

Ne usciamo con un'idea di come dovrebbe essere la confezione e a quel punto ci vogliono circa due o tre settimane per avere il progetto completo. E quando questo è pronto, ci vuole circa un mese per fare i disegni, le fotografie, e la composizione e a quel punto, direi quando è stata realizzata la grafica e scritto il testo ci vuole circa un altro mese per realizzare foto e disegni e preparare il materiale per la stampa. Il lavoro di stampa richiede circa otto settimane".

Uno degli aspetti più sorprendenti, dal punto di vista visivo, dei primi giochi della Infocom era la forma delle confezioni. Ora è stato tutto standardizzato. Carl ha puntualizzato alcune cose a questo proposito.

"Posso parlare un po' delle confezioni originali perché ne so qualcosa. Quando la Infocom ha iniziato a lavorare venne dall'agenzia di pubblicità, che a quel tempo era la Giardini-Russell di Watertown in Massachussetts. Era un'agenzia molto grande e specializzata nel settore dell'alta tecnologia e loro (la Infocom) avevano un budget veramente piccolo. Ci hanno detto "Come possiamo commercializzare e pubblicizzare questi giochi?" Basandosi su ciò che l'agenzia aveva visto dei giochi e sulla somma di denaro disponibile disse: "Dovreste investire tutti i vostri soldi nella confezione perché questa sarà la cosa più vistosa dei vostri prodotti" e così iniziammo con quelle strane confezioni.

I primi giochi, come Suspended, Starcross, Zork (anche se in effetti Zork aveva una confezione molto semplice) e poi su fino a Seastalker furono realizzati, in quel modo un po' intricato, semplicemente per essere qualcosa che la gente avesse voglia di toccare, di conservare e di giocarci. Ma quello che decretò la fine di quelle confezioni fu il fatto che i rivenditori non potevano accatastare molto bene sulle mensole dei dischi volanti (la forma della confezione di Starcross, ndr). Sai, continuavano a cadere e rotolare nei corridoi dei negozi".

Carl ha trovato delle limitazioni nelle nuove confezioni? "No in realtà: abbiamo sì standardizzato le scatole, come puoi vedere, ma ognuna ha la sua particolare confezione. Mi accosto a ognuna di loro come a un problema individuale e trovo che ci sia molta poca ripetitività nel mio lavoro, anche se il formato delle scatole è in sostanza uguale. Per esempio proprio ora sitamo lavorando al gioco Trinity, non so se ne sai qualcosa. Stiamo facendo qualcosa di nuovo nel senso che il manuale sarà un fumetto. Non so se conosci i fumetti, tipo Classics Illustrated?".

Sfortunatamente no...

"Beh, era una serie che apparve da noi nei tardi anni cinquanta, primi anni sessanta ed erano delle versioni comiche dei libri di storia sotto forma di fumetto. Trinity, che è un gioco fantasy, ha molti riferimenti storici, quindi noi stiamo facendo un fumetto interamente a colori nello stile dei Classic. Lavoro sempre con persone differenti. Questo, credo, è ciò che mantiene sempre nuovo e stimolante il mio lavoro. Trovo che per ognuno è come iniziare una cosa completamente nuova".

C'è un disegno particolarmente famoso al quale Carl ha lavorato?

"Dovrei dire, probabilmente, Suspect a causa del suo stile. Mi sono ispirato a uno stile letterario un po' classico e prezioso, con tutti quei pezzi che abbiamo inserito: l'invito, la ricevuta del costume, l'articolo di giornale. In particolare l'articolo volevo che sembrasse come se fosse realmente strappato da una pagina di giornale, quindi abbiamo dovuto tagliarlo in modo speciale per far sì che risultasse identica per ogni pezzo che abbiamo stampato.

Questo è il mio preferito e fu uno dei primi che sono stati realizzati per il nuovo formato e credo che sia andato così bene perché ci ho messo molto impegno".

Gli ho chiesto dove finisce il libretto e dove iniziano i "bit".

"Sul dietro di ogni confezione c'è una fotografia che illustra quello che c'è all'interno della scatola, e di solito questa non si realizza prima che gli elementi della confezione vengano stampati. Quindi cerco di creare dei falsi; e questa è forse la parte più difficile del lavoro di confezionamento, perché bisogna creare e fotografare quegli oggetti all'interno di una scena che possa comunicare l'atmosfera del gioco.

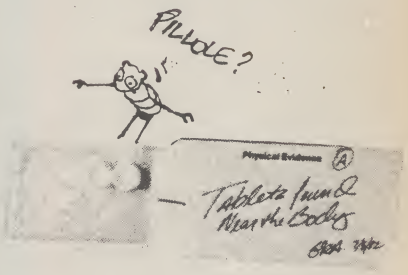
Ogni volta che realizziamo un gioco cerchiamo di fare qualcosa di diverso; non so come spiegarlo se non dicendo che, qualunque cosa succede, noi guardiamo sempre avanti ad altri progetti. E' qualcosa che si sviluppa giorno dopo giorno. Se vedo qualcosa in un negozio di giocattoli, o in una libreria o su una rivista... ho un'immensa collezione di piccoli oggetti che potrebbero divenire utili in un modo o nell'altro per un lavoro futuro!

Quando ho da fare non tengo conto del tempo. Quando venni qui per la prima volta avevano tenuto fermo del lavoro per me. Aspettavano che arrivassi dall'agenzia. Quando ti interessa qualcosa il tempo non ha importanza. Questa è un altra ragione per cui aveva senso venire qui e avviare questo reparto, perché un'agenzia lavora a ore. Qui il mio tempo è praticamente illimitato e ho la possibilità di fare tutto ciò che desidero e scegliere gli elementi uno per uno senza preoccuparmi di quanto tempo ci metto.

E' una specie di lavoro per perfezionisti. Puoi venire qui alle due di notte e trovi qualcuno che lavora. Quando ci sono delle persone che si dedicano così al lavoro e non ha importanza quanto tempo, quante ore gli dedicano. Qui c'è molta flessibilità perché l'importante è che tu faccia bene il tuo lavoro e che ti diverti a farlo".

Ringraziando i ragazzi della Infocom ho messo giù la cornetta e sono andato a Bull Inn per riprendermi. Mentre una buona vecchia birra mi gorgolgiava in gola sapevo che il batuffolo di lanuggine (di Hitch Hikers Guide to The Galaxie, quale se no? ndr) non sarebbe mai più stato lo stesso.

...E' qualcosa che si sviluppa giorno dopo giorno. Se vedo qualcosa in un negozio di giocattoli, o in una libreria o su una rivista... ho un'immensa collezione di piccoli oggetti che potrebbero divenire utili in un modo o nell'altro per un lavoro futuro!...



...Qui c'è molta flessibilità perché l'importante è che tu faccia bene il tuo lavoro e che ti diverti a farlo".

ZZAP! TOP SECRET

Ciao a tutti! Eccomi di nuovo qui a svelarvi poke segretissime e trucchi infallibili. E' stato un mese piuttosto frenetico, ma il vostro agente segreto ha preparato per voi un bel menù. Ce n'è per tutti i gusti e per tutti i computer, quindi non lamentatevi ma spedite i vostri turcchi, consigli, suggrimenti, modi per barare, poke, ecc. Ricordate che il successo di questa rubrica dipende dalla rete di informatori che riuscirà a creare. Ed i nostri informatori siete voi! OK?
Ed ora si va a cominciare...

BOMBJACK (Elite)

Un trucco veloce da **David Firth** per la versione C64 di Fixby... Nei livelli 1, 2 e 3, all'inizio del gioco, saltate sulla piattaforma in alto a sinistra e raccogliete le tre bombe. Se lo fate rapidamente, non verrete uccisi dagli uomini spaziali.

THE EIDOLON (Activision)

Questa bestiola a sette teste è il drago che si trova nell'ottavo livello. Beh, non è proprio carino, anzi è piuttosto cattivello. Come fare per ucciderlo, vi chiederete? Sembra facile ma, credetemi, non lo è affatto. Questo drago è un incorcio dei draghi dei livelli precedenti, quindi ciascuna testa deve essere eliminata allo stesso modo in cui l'avete eliminata prima. In altre parole, cominciate sparandogli contro tre palle di fuoco rosse seguite da quattro gialle, cinque verdi, sei blu, sette rosse, otto blu e, infine, nove palle di fuoco rosse. Tutto qui. Controllate che il livello d'energia non scenda troppo, non fatevi prendere dal panico e procuratevi un assistente che schiacci la barra spaziatrice per prendere le palle di fuoco che il drago vi sputa contro. Vi sarà di grande aiuto. Se tutto ciò fallisce, pregate pure.



SPELLBOUND (Mastertronic)

Questo piccolo listato è frutto della ingegnosità della redazione. Serve a garantire tempo e energia infinita nel gioco a icone della Mastertronic in versione per Spectrum

```
REM SPELLBOUND POKES
10 CLEAR 26060: PRINT "PLAY TAPE FROM START"
20 LOAD " " 16384: RANDOMIZE USR 23296
30 POKE 55066,0: POKE 55070,0 POKE 55071,0: POKE 55072: REM INFINITE TIME
40 POKE 27871,0: POKE 36133,0
50 RANDOMIZE USR 26627
```

Niente errori? Bene, ora caricate normalmente il programma e siete a posto.

COMMANDO (Elite)

Se avete dei problemi nella vostra marcia forzata all'interno delle linee nemiche, provate questo listato. Battetelo senza fare errori e avrete granate e vite a sufficienza per arrivare almeno al secondo ponte. Infatti, ogni volta che l'indicatore delle granate raggiungerà lo zero, automaticamente ritornerà a 255, mentre le vite non scenderanno mai al di sotto di quattro. Più che sufficienti per far fuori tutti i nemici che volete!

```
5 REM COMMANDO
10 CLAR 40000: LET T = 0
30 FOR N = 65030 TO 65052
40 READ A: POKE N,A: LET T = T + A: NEXT N
50 IF T<>2102 THEN PRINT "ERROR, PLEASE RE-CHECK": STOP
60 PRINT "PLAY COMMANDO TAPE": LOAD " " CODE
70 POKE 65441,172: POKE 65442,84: RANDOMIZE USR 65485
80 DATA 49, 0, 98, 175, 33, 4, 108, 119, 35, 119, 35, 35, 119, 35, 119, 35, 119, 50, 254, 236, 195, 30, 100.
```

SWEEVO'S WORLD (Gargoyle)

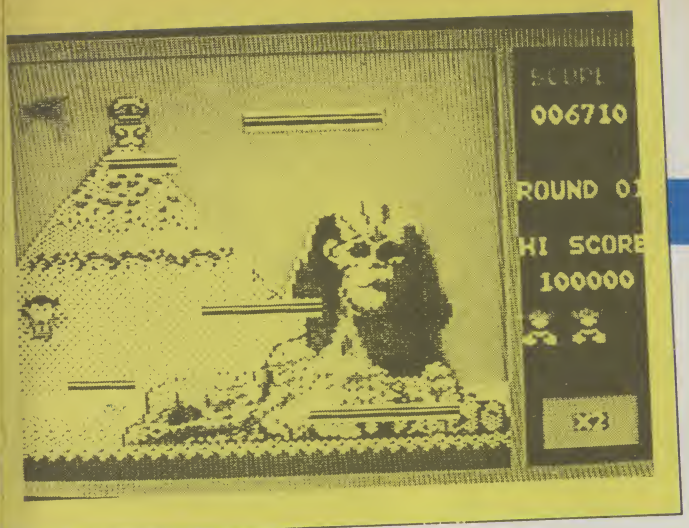
Ecco due POKE per vite infinite e numero vite a scelta inviateci dai sopracitati e infaticabili Max e The Fox, i cui veri nomi fra l'altro sono Massimo Comelli e Gianluca Saccomanno.
POKE 33219,0 (vite infinite)
POKE 37008,n (numero vite)

URIDIUM (Hewson)

Vi piacebbe finire **Uridium**? Sì? OK, riavvolgete il nastro e digitate il seguente listato, inviato da **Stephen Pegram** di Orpington.
Niente errori? OK scrivete **RUN**, poi **RETURN** e infine fate partire il programma al comando PPOT (PRESS PLAY ON TAPE). Fatto? Bene. Provate a giocare e scoprirete che sarete invincibili ma potrete ugualmente sparare agli alieni.

QUAKE MINUS ONE (Monolith)

Ecco un paio di suggerimenti da parte di **John Ward** di Sough Norwood.
* La torpedo non è l'unica arma efficace contro le installazioni: provate il laser contro le colonne direzionali.
* Per distruggere i droidi, usate le mine invece delle palle di fuoco.Ve ne basta una sola per eliminare all'istante un droide, mentre di palle di fuoco ce ne vogliono due o tre.
* Non fermatevi dietro le fabbriche. Mettetevi davanti e non sarete quasi mai presi di sorpresa.



FAIRLIGHT
(The Edge)

"The Fox" e Max, due nuovi (anche se per la redazione sono vecchie conoscenze) lettori italiani di Vigevano, nonostante i soprannomi, ci hanno inviato la soluzione completa di ***Fairlight***, versione Spectrum

Insieme alla stupenda mappa delle pagine seguenti, inviataci da San e Rik di Milano (ma com'è, vi vergognate tutti del vostro vero nome?) costituisce l'unica, indispensabile guida al gioco di avventura dinamica della The Edge. Mappa e soluzione dovrebbero valere anche per la versione C64 del gioco, anche se ovviamente non ne siamo certi al 100%.

A tutti e quattro vanno, *of course*, i nostri ringraziamenti. P.S. Se siete altrettanto bravi, mandateci anche voi le vostre mappe. Pubblicheremo le migliori.

Ecco quindi la soluzione di ***Fairlight***.

La prima cosa da fare è prendere la corona che si trova sopra la porta d'ingresso; per far ciò dovrete raccogliere un bel po' di oggetti così da riuscire a scalarla: un barile e tre sgabelli serviranno allo scopo. Con l'incantesimo che si trova nel primo schermo, attraversate il ponte evitando il "caro" monaco ed entrate nelle caverne. Camminate nelle caverne con la corona. In una parete c'è un'entrata segreta che conduce in una tomba. Una volta qui dentro, muovete uno dei pannelli dei coperchio della tomba ed entrate nel buco. Vi troverete in una seconda tomba dove c'è il *Book of Light*. Prendetelo e ritornate fuori dal castello usando l'incantesimo, quindi mettete il Libro della Luce in un luogo sicuro. Nella stanza con le piante carnivore (vicina alla stanza col pozzo) c'è una torre: per entrarvi vi serve la chiave guardata dal *troll* della stessa stanza.

La torre è protetta da ben tre monaci: per riuscire nell'impresa avrete bisogno di una croce e di due pozioni. La croce è nella sala del trono con il pavimento a scacchi: dovete spingere un pannello del basamento su cui è posto il trono.

Ci sono tre pozioni:

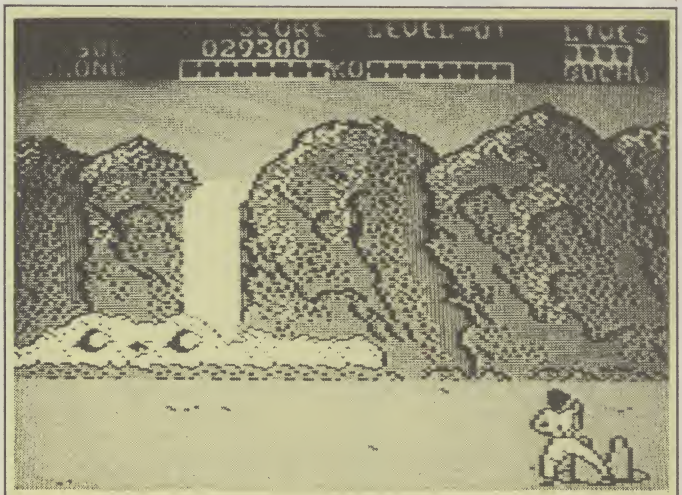
— una è nella stanza con i due turbini, vicina a quella del trono;

— una è dietro due barili in una stanza laterale;

— una è protetta da un monaco: usate una clessidra per fermarlo e scalate un barile e due sgabelli ammassati uno sull'altro che avrete precedentemente trasportato nella stanza.

Entrate nella torre con la croce e le due pozioni. Uccidete il primo monaco con la croce e gli altri con le pozioni. Sarete ora in una stanza con una botola nel soffitto. Usate tutto ciò che potete per raggiungerla, ma assicuratevi di avere con voi il *Book of Light*.

Salite e troverete il mago. Prendete la chiave che è nel punto più lontano della stanza e date il *Book of Light* al mago, che svelerà il suo vero aspetto (monaco) e gettatevi di sotto. Raggiungete il cortile esterno ed uscite dalla porta principale usando la chiave trovata nella torre. Game Over.



YIE AR KUNG-FU
(Imagine)

Ecco come **Mo O'Reilly fa fuori tutti i dieci avversari.**

BUCHU

Saltate a destra (joystick in alto) e prendetelo ripetutamente a calci in testa (pulsante di fuoco più joystick in alto).

STAR

Saltate a destra e prendetelo a calci in testa fino a che l'avete colpita due volte. Saltate immediatamente verso l'alto tre volte, poi dategli calci fino a colpirla. Date ancora un calcio e poi saltate due volte. Ripetete il tutto finché non è stesa a terra.

NUNCHA

Saltate a destra e eseguite dei leg sweep fino a farlo cadere. Se dovesse sfuggire, saltate all'insù, atterrate su di lui e continuate a sweeping.

POLE

Come sopra, ma se sfugge, attendete finché viene verso di voi e abbassa il bastone all'altezza della spalla prima di riprendere a leg sweeping.

CHAIN

Saltate a destra. Aspettate che si porti alla vostra destra prima di attaccarla come sopra.

CLUB

Come sopra

FAN

Saltate a destra (che noia!) e attendete che si sposti alla vostra destra. Usate i round-house kicks fino a che cade.

SWORD

Seguite il metodo usato per CHAIN e CLUB

TON FUN

Saltate in continuazione a destra e a sinistra fino a saltargli addosso, poi dategli dei leg sweep per farlo fuori. Se sfugge, saltate di nuovo fino a cadergli nuovamente addosso e dateci sotto con i leg sweep.

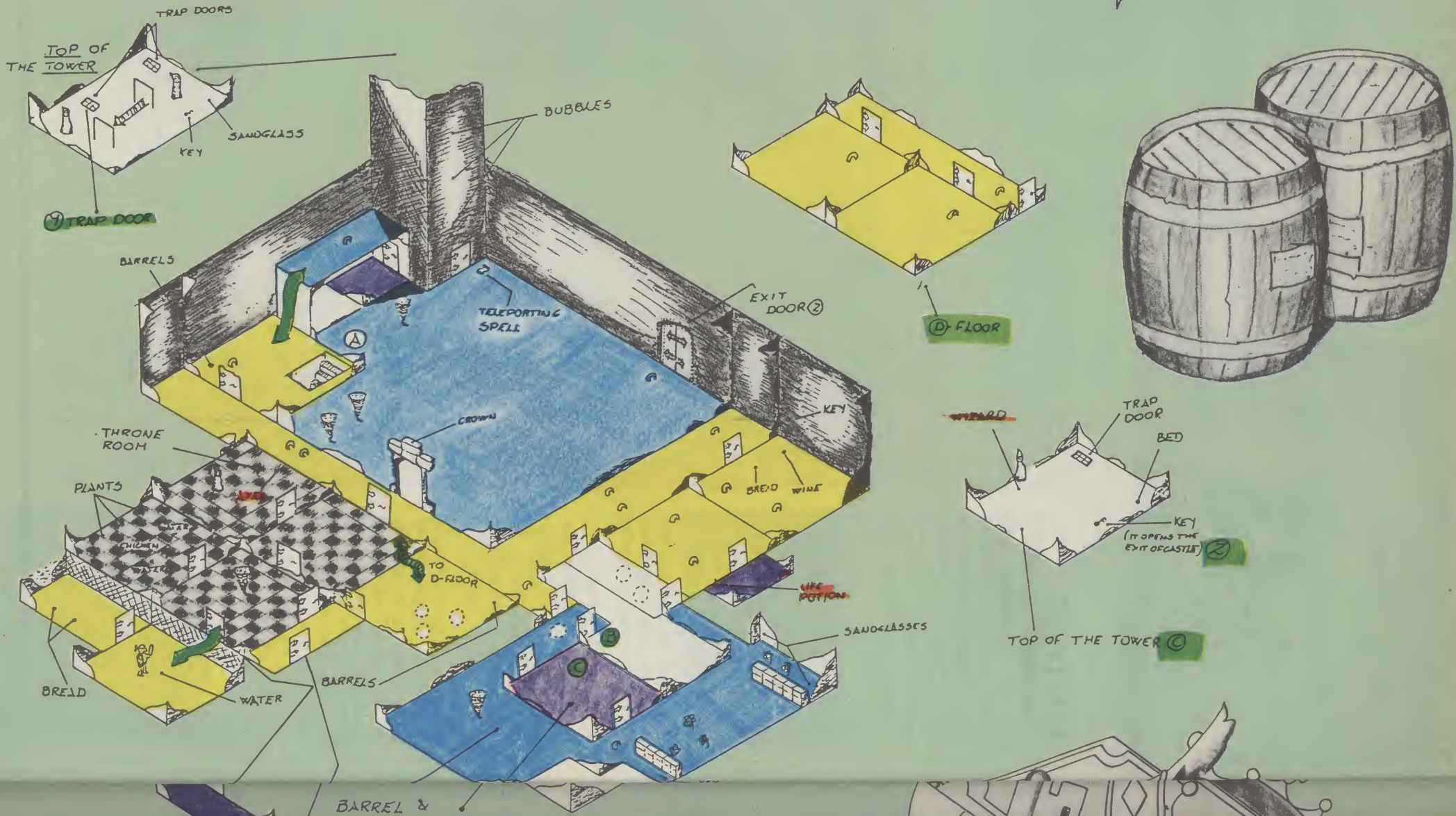
BLUES

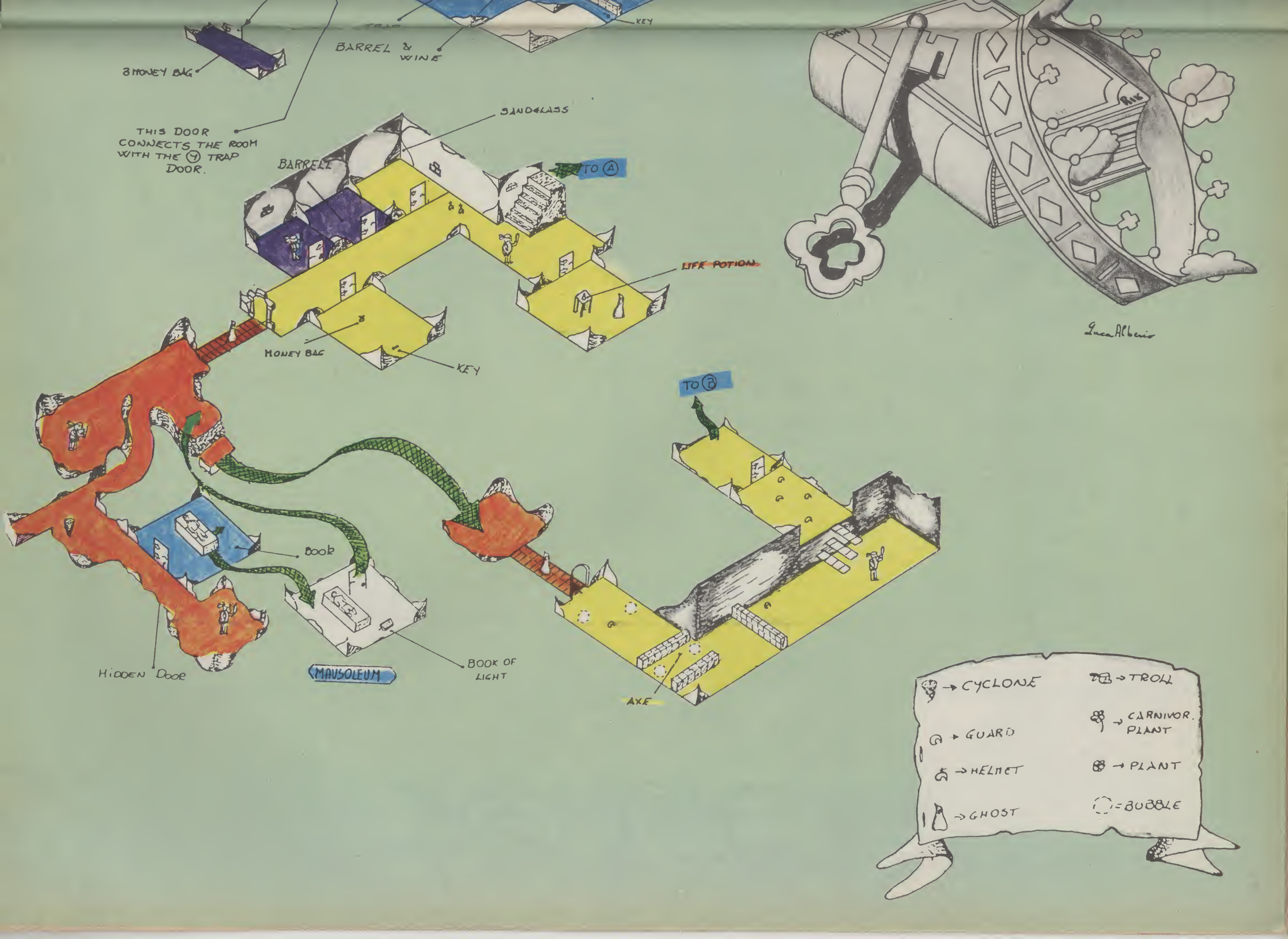
Saltate a destra (scommetto che non ve l'aspettavate). Mentre BLUES salta all'indietro e sta per atterrare, saltate dritti in alto. Quando toccate terra. prendetelo a leg sweep. Se comincia a colpirvi, tirate il joystick diagonalmente verso il basso e in direzione contraria a quella di BLUES, poi continuate a sweeping.

"TROVATE UN TIP PER SISTEMARE THINGIE, VI PREGO!!"

Fairlight

By SAN
AND RIK

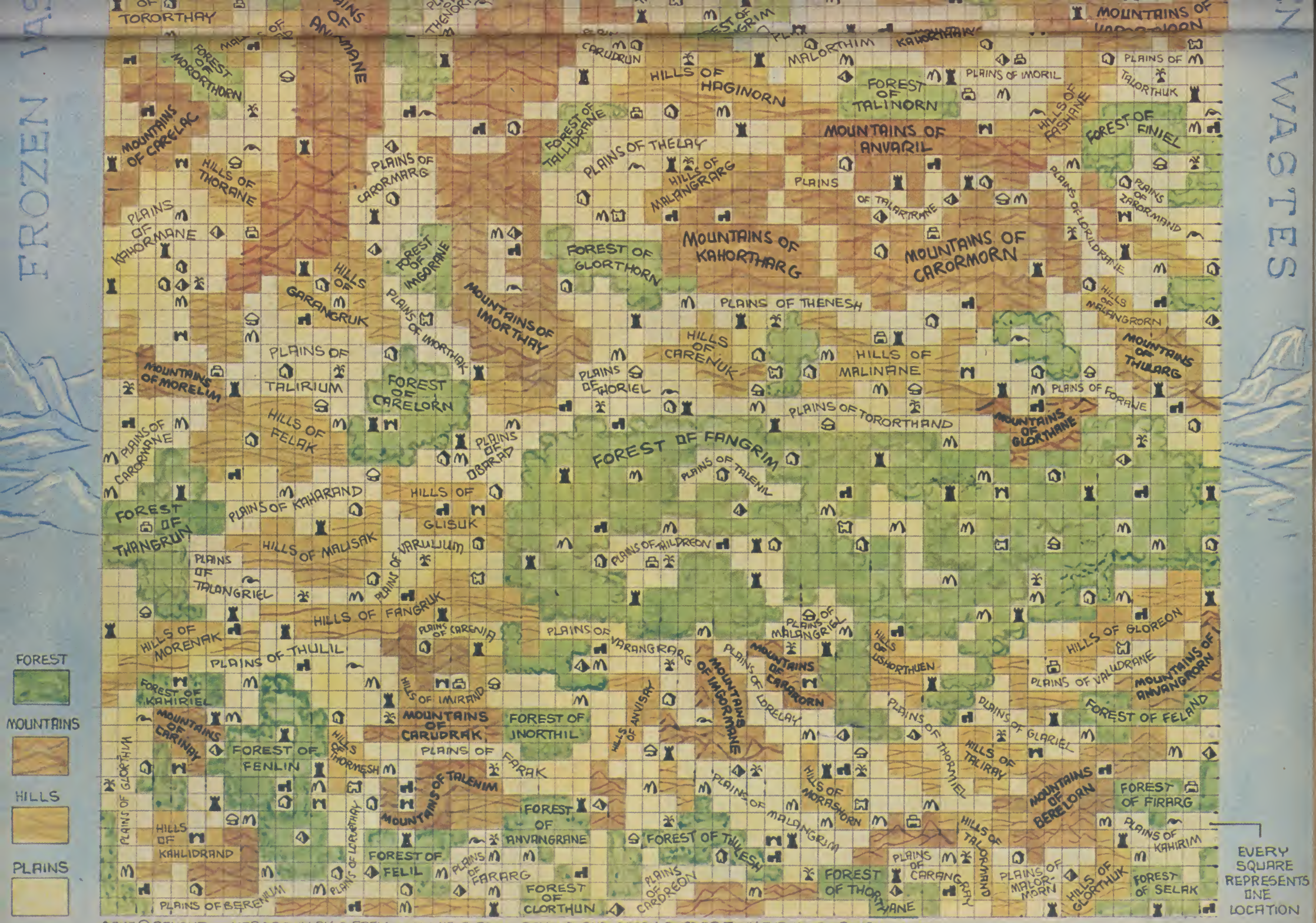



3 MONEY BAG
BARREL & WINE
KEY
THIS DOOR CONNECTS THE ROOM WITH THE ⑦ TRAP DOOR.
SANDGLASS
BARREL
TO (A)
LIFE POTION
MONEY BAG
KEY
TO (B)
BOOK
HIDDEN DOOR
MAUSOLEUM
BOOK OF LIGHT
AXE
Luca Albeni
→ CYCLONE
→ TROLL
→ GUARD
→ CARNIVOR. PLANT
→ HELMET
→ PLANT
→ GHOST
= BUBBLE

DOOMDARK'S Revenge

MAP OF KEMARK




FROZEN WASTES
FOREST
MOUNTAINS
HILLS
PLAINS
EVERY SQUARE REPRESENTS ONE LOCATION
TORORTHAY
MOUNTAINS OF ANVMANE
FOREST OF MOROFTHORN
MOUNTAINS OF CARELAC
HILLS OF THORANE
PLAINS OF KAHORMANE
PLAINS OF CARORMARG
HILLS OF GARANGRUK
FOREST OF INGORANE
PLAINS OF INORTHAK
MOUNTAINS OF IMORTHAY
MOUNTAINS OF MORELIM
PLAINS OF TALIRIUM
FOREST OF CARELORN
HILLS OF FELAK
PLAINS OF CAROMANE
PLAINS OF OBARAD
FOREST OF THANGRUN
PLAINS OF KAHARAND
HILLS OF GLISUK
HILLS OF MALISAK
PLAINS OF VARULUUM
PLAINS OF TALANGRIEL
HILLS OF FANGRUK
PLAINS OF CARENIA
HILLS OF MORENAK
PLAINS OF THULIL
FOREST OF KAHIRIEL
MOUNTAINS OF CARINDY
FOREST OF FENLIN
HILLS OF THORMESH
PLAINS OF GLORTHIA
HILLS OF KAHLIDRAND
PLAINS OF LORATHIA
MOUNTAINS OF TALENIM
FOREST OF FELIL
PLAINS OF BERENIUM
PLAINS OF FARARG
FOREST OF CLORTHUN
FOREST OF ANVANGRANE
HILLS OF IMIRAND
MOUNTAINS OF CARUDRAK
FOREST OF JNORTHIL
PLAINS OF FARAK
CARUDRUN
HILLS OF HAGINORN
MALORTHIM
KAHORTHANE
FOREST OF TALLIDRANE
PLAINS OF THELAY
HILLS OF MALANGRARG
FOREST OF TALINORN
PLAINS OF IMORIL
PLAINS OF TALORTHUK
HILLS OF FASHANE
FOREST OF FINIEL
MOUNTAINS OF ANVARIL
PLAINS OF TALARTRANE
PLAINS OF LORILORRANE
PLAINS OF ZARORMAND
MOUNTAINS OF KAHORTHARG
MOUNTAINS OF CARORMORN
FOREST OF GLORTHORN
PLAINS OF THENESH
HILLS OF MALANGRORN
HILLS OF CARENUK
HILLS OF MALINANE
MOUNTAINS OF THULARG
PLAINS OF GHORIEL
PLAINS OF FORAVE
PLAINS OF TORORTHAND
MOUNTAINS OF GLORTHANE
FOREST OF FANGRIM
PLAINS OF TALENIL
PLAINS OF AHLDREON
PLAINS OF VARANGRARG
PLAINS OF MALANGRIG
HILLS OF USHORTHUEN
HILLS OF GLOREON
PLAINS OF VALUDRANE
MOUNTAINS OF ANVANGRORN
MOUNTAINS OF IMGORMANE
MOUNTAINS OF CARORORN
PLAINS OF LORELAY
PLAINS OF THORNIEL
PLAINS OF GLARIEL
FOREST OF FELAND
HILLS OF TALIRAY
MOUNTAINS OF BERELORN
FOREST OF FIRARG
PLAINS OF KAHIRIM
HILLS OF MORASHORN
PLAINS OF MALANGRUM
FOREST OF TALLESH
HILLS OF TALORMAND
PLAINS OF CARANGRAY
FOREST OF THORNYANE
PLAINS OF MALORMORN
HILLS OF GLORTHUIX
FOREST OF SELAK
PLAINS OF CARDREON
MOUNTAINS OF ANVANGRAIN
HILLS OF ANVISRY
GAME © BEYOND — MAP DRAWN BY O.FREY WITH HELP FROM BEYOND AND CRASH READER TONY EVANS OF KIRKHAM, LANCS

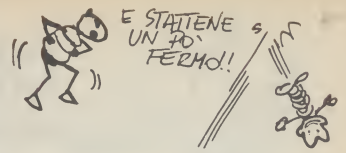


HANG-ON
(SEGA 1985)

Nonostante l'enorme successo ottenuto da Pole Position, per moltissimo tempo ai vertici nelle classifiche degli incassi, c'è volúto un poco di tempo perché ci si convincesse che lo stesso sarebbe accaduto anche per HANG-ON, che pure era stato presentato come il videogioco di punta all'ultima ENADA (la mostra di settore che si svolge ogni anno in ottobre a Roma) e veniva indicato dalla casa costruttrice come "il gioco che supera il concetto stesso di gioco".
In effetti quest'ultima affermazione è solo parzialmente vera, nel senso che HANG-ON viene offerto in tre versioni, due delle quali, UPRIGHT (in piedi) e SIT DOWN (seduti), sono abbastanza tradizionali, mentre la sola RIDE ON, che riproduce una vera e propria moto da gara, offre la possibilità di simulare tutte le tecniche di guida che si adottano in un vero Gran Premio.
Tanto per evidenziare la differenza tra la "moto" e il modello in piedi (che in pratica sono gli unici distribuiti), anche il percorso di gara è differente: infatti, se la struttura di base è la medesima, con gli stessi ambienti nella stessa successione (Alpi, Gran Canyon, Città (di notte), Spiaggia e Circuito), le curve e i rettilinei sono disposti in maniera differente, tanto che, per quanto riguarda la nostra consueta gara sui giochi recensiti, compileremo due classifiche per HANG-ON (quindi specificate su che modello avete ottenuto il vostro record).
Per quanto concerne i comandi, disponiamo di un acceleratore a manetta e di un freno a leva; per affrontare le curve nel modello in piedi basta girare il manubrio, mentre con la "moto" bisogna inclinare in maniera appropriata il veicolo spostando da un lato o dall'altro il peso del corpo, cosa ancora più difficile se sono inseriti gli interruttori posti sotto i poggiapiedi, che impediscono di giocare con i piedi appoggiati per terra.
La grafica è molto realistica e coinvolgente: la nostra moto e quelle avversarie sono molto ben definite, mentre gli sfondi sono anche migliori di quelli di Pole Position II; il sonoro riproduce fedelmente l'atmosfera di una gara, anche grazie a ben quattro altoparlanti stereo.
Ultimo particolare che differenzia HANG-ON da Pole Position è la mancanza di un giro di qualificazione: all'inizio si dispone di un certo tempo, entro cui bisogna completare il primo giro; se si riesce in questa impresa si continua a correre e contemporaneamente ci viene concesso un "surplus" di secondi, sommati a quelli residui per finire il secondo giro, e così via.
Se si riescono a completare tutti i cinque giri (tutti divesi tra loro) prima che scada il tempo, i secondi rimasti vengono tramutati in punti: ben un milione ciascuno!
Risulta quindi basilare la regolazione del gioco: con 65 secondi iniziali si finisce a malapena la gara se non si commettono errori (basta che ci sfiori una moto avversaria per finire fuori pista!); con 80 secondi è tutto un altro discorso...







WORLD CUP
(TEHKAN 1986)



Calo del dollaro, rischio di guerra con la Libia, morti per il vino al metanolo, disastro in una centrale nucleare russa:
saranno questi gli avvenimenti che si ricorderanno come caratterizzatori del 1986?
Quasi sicuramente, no: purtroppo, o per fortuna, secondo l'ottica con cui lo si considera, l'avvenimento principe di quest'anno risulterà l'imminente campionato mondiale di calcio.
Era inevitabile quindi che anche i coin–op traessero spunto da questo evento, e non lo potevano fare in maniera migliore: questo WORLD CUP è sicuramente la simulazione del gioco del pallone più riuscita e più coinvolgente che ci sia in circolazione.
Sono principalmente due i fattori che contribuiscono al successo di questo videogioco: il fatto che si può giocare da soli contro il computer o in doppio contro un altro giocatore e il tipo di comando di cui disponiamo, una sensibilissima palla, tipo quella di Marble Madness.
Se si gioca da soli contro il computer, la struttura del videogioco ricalca il nuovo regolamento dei mondiali: per giungere in finale (FINAL GAME) bisogna superare sei incontri, ciascuno dei quali dura un minuto e trenta secondi di gioco effettivo (cioè il cronometro rimane fermo quando la palla non è in gioco); delle varie squadre che si incontrano, tutte diverse, alcune sono ben individuabili per i colori delle loro maglie (Brasile, Argentina, Germania Ovest), mentre altre lasciano spazio a più di una interpretazione.
La difficoltà delle squadre, dipendente in pratica dalla loro velocità ed aggressività in costante e graduale aumento: se con le prime tre squadre si può segnare quasi da ogni posizione, con le rimanenti è indispensabile essere in grado di costruire delle azioni, smarcando un uomo sulle fascie laterali per poi effettuare un cross in mezzo all'area, unica posizione dalla quale si può sperare di segnare.
E'necessario quindi padroneggiare completamente il comando a palla, che guida il giocatore indicato da due apposite freccette, offrendo una giocabilità completa, a 360°; per effettuare tiri o passaggi bisogna indirizzare la palla nella direzione voluta e con la giusta forza, schiacciando contemporaneamente uno dei due pulsanti ai lati (il che permette un comodo gioco anche ai mancini). Anche se lo schermo inquadra solo una porzione del terreno di gioco, in pratica si può imbastire una partita di calcio vera e propria perché si può giocare a tutto campo (facendo anche "melina") e i giocatori sono realmente 11 contro 11, come si può controllare su una specie di radar che si trova a fianco dell'inquadratura principale e che offre una panoramica di tutto il campo: chi riesce a controllare il radar mentre gioca sa quindi quando e dove passare la palla perché può vedere dove c'è un suo uomo libero.
Gli unici piccoli difetti di questo videogioco sono la scarsa manovrabilità del portiere (il nostro, perché quello avversario esce anche ai limiti dell'area di rigore) e la mancanza dei calci di punizione: i "tackle" delle squadre più "difficili" sono molto robusti, specialmente in area di rigore.
Ma sono piccole cose di fronte a certe azioni spettacolari con goal al volo, di testa, in tuffo e in rovesciata! Quando poi vi sentite imbattibili per il computer, potete sfidare i vostri amici: ogni gettone dà diritto a un minuto e quindici secondi di gioco e si può continuare la partita all'infinito continuando a introdurne.



JAIL BREAK
(KONAMI 1986)

Sembra che finalmente la Konami, una delle più note case giapponesi stia gradatamente tornando ai vertici del settore dei coin-op dopo un periodo di stasi, dovuto, pare, agli studi sul "Bubble System" (particolare sistema a memoria liquida), sfornando uno dietro l'altro videogiochi di qualità.
L'idea di questo videogioco è sicuramente piuttosto originale: come ci suggerisce il suo stesso nome, dobbiamo fronteggiare una evasione.
Questa però è una evasione un po'particolare: dopo aver fatto saltare una parete del carcere, un nutrito gruppo di detenuti ha cominciato a scorrazzare per la città seminando il panico, invece di cercare qualche luogo sicuro ove nascondersi.
Evidentemente si tratta di criminali incalliti ed estremamente pericolosi: eccoci quindi pronti ad intervenire nella nostra fiammante divisa da poliziotto, giungendo sul luogo del "delitto" su una macchina a sirene spiegate.
Inizialmente ci sembra sia sufficiente la pistola d'ordinanza per fare un po' di "pulizia", ma gli ex–carcerati si dimostrano agilissimi, nonostante si portino ancora la palla al piede, e sono dotati di ogni tipo di armamento, per cui decidiamo di procurarci qualche altra arma più specifica: un bel bazooka per eliminare i mezzi "pesanti" e una specie di mitra lancia–bombe a gas per liberarci dei cecchini appostati nelle case.
Queste armi ci vengono fornite da alcuni cittadini che non temono rappresaglie: ragazzi, donne,uomini, tutti ci danno una mano per tentare di reprimere questa violenta ondata di criminalità. Il nostro compito si fa sempre più arduo perché i delinquenti sbucano da ogni parte, tombini delle fogne compresi, ma alla fine, dopo un ultimo furioso corpo a corpo, riusciamo a liberare il primo quartiere della città: abbiamo solo pochi momenti di pausa, giusto il tempo di far salire su un cellulare i pochi detenuti che si sono arresi e che hanno così salvato la pelle. Subito dopo ci spostiamo in un altro quartiere, dove però pare i che i farabutti si siano organizzati molto meglio: se non li eliminiamo appena ci capitano a tiro, veniamo velocemente circondati e sopraffatti.
Insomma potremmo definire questo JAIL BREAK un gioco alla "RAMBO", sia per la dinamicità dell'azione, sia per la possibilità di usare diverse armi, che si possono cambiare schiacciando semplicemente un bottone; non è improbabile che ottenga lo stesso successo!

PETTY, LAP

Che cos'è PETTY?
Questo nome ha un doppio significato: è l'abbreviazione scherzosa di "pettegolezzo", ma in inglese significa anche "cosa di poca importanza"; il nostro intento è quello di metterci tutte quelle piccole notizie di trucchi e curiosità che rendono più "umane" queste macchinette.
Toccherà quindi anche a voi, cari lettori, far sì che PETTY non rimanga qualcosa di piccolo ed inespressivo: scrivete, scrivete, scrivete!



PAGINA «PETTEGOLA»

GHOSTS'N GOBLINS

Sicuramente leggendo il nome del gioco di cui ci accingiamo a "spettegolare" vi sarà già venuta l'acquolina in bocca, vero? Difatti GHOSTS'N GOBLINS, dopo ben nove mesi di dure lotte, è ancora uno dei videogiochi che vanno per la maggiore e sono ben pochi coloro che sono riusciti a terminarlo.
Voi avete mai finito la sesta fase? No? Peccato!
Pensate che non siete nemmeno a metà dell'opera, giacché per completare questo gioco bisogna superare ben 14 fasi! Innanzi tutto bisogna precisare che per ammazzare i due diavoloni finali della sesta fase dobbiamo essere armati con lo scudo o con la croce, perché se disponiamo invece del coltello verremo ributtati all'inizio della quinta fase anziché passare alla settima. Nella settima fase dobbiamo affrontare solo un enorme diavolone munito di maschera, che è appunto il bersaglio che dobbiamo colpire (insieme all'analogo disegno che ha sulla pancia); se riusciamo nella non facile impresa, ecco la beffa: compare una scritta che in sintesi ci dice che la stanza della settima fase era solo una illusione!
Il gioco riparte quindi dalla prima fase e bisogna rifare tutto il ciclo ed ammazzare un altro diavolone mascherato, che stavolta ci darà 20.000 punti invece di 10.000 e che ci permetterà finalmente di riabbracciare la nostra bella. Proprio un'impresa da nulla!

Continua anche questo mese la nostra GARA sui videogiochi recensiti in questa rubrica. Questo mese i joystick sono un po' in pensione, visti i giochi, ma siamo sicuri che i record pioveranno ugualmente in redazione, corredati di tagliando e magari di foto o diapositiva.
Vi ricordiamo i giochi in gara: JAIL BREAK, WORLD CUP (in singolo) e HANG-ON (due gare: con la «moto» e con il modello in piedi). PREMI a sorpresa per i migliori punteggi!

COIN-OP COIN-OP COIN-OP COIN-OP COIN-OP

GIOCO.....

PUNTEGGIO ..... *GIOCATORE* .....

VITE INIZIALI ..... *VIA* .....

VITE EXTRA ..... *CITTA'* .....

CAP.....*TEL.* .....

SALA GIOCHI .....

GESTORE .....

(FIRMA) .....

IL MIO DIARIO



Nascita dell'ultimo gioco di Minter

Abbiamo fatto una scommessa con Jeff Minter, uno dei programmatori più "chiaccherati" d'Inghilterra, e gli abbiamo offerto, in una concitata riunione col nostro giovane gruppo di recensori, di stendere un diario giornaliero di un suo lavoro.
Dai laboratori della Llama Soft è allora arrivato questo scritto che descrive l'agonia e l'estasi di Iridis Alpha, per non parlare della soddisfazione di incendiare la dimora di Gary Penn usando Gary Liddon come miccia.

29 GENNAIO
Se dovessi scegliere un giorno per dire: "questo è il giorno in cui ho iniziato il gioco", credo che sceglierei proprio questo. Sono ancora fresco del lavoro sull'ST, e lavorando pigramente con il nuovo assembler che ho preso per 128 ho fatto una routine niente male che simula una grande distesa di stelle: la metterò nel gioco. Ci sono 34 stelle, tutte generate utilizzando solo lo sprite 0, che lascia disponibili ancora molti sprite e spazio sufficiente per farci scorrere sotto altri elementi. Ne ho caricato un demo dentro il Cnet (Computernet, la "network" per home e personal computer inglese, ndr).

30 GENNAIO
Ho messo a posto un bug che mandava fuori sincronia gli "interupt" quando cercavo di far andare le stelle in senso contrario. Ho scritto una routine per controllare col joystick il movimento delle stelle e gli ho sovrapposto un reticolo scorrevole, tanto per vedere che effetto fa. OK. Ma il reticolo è troppo regolare per le alte velocità.

Fa niente, tanto è solo un demo. L'ho caricato sul Cnet. Credo che questa fase assomiglierà un po' a Sheep in Space, ma molto più veloce. Mettendo di fronte, al centro dello schermo le superfici del pianeta, devo mettere una distorsione?... Il personaggio principale sulla superficie del pianeta sarà probabilmente quella deliziosa capra che ha disegnato Mo Warden. E' una bomba, dà pure le cornate.

Sulla superficie del pianeta siete la capra: accelerate e vi trasformerete in un'astronave per combattere nello spazio: accelerate ancora, e sorvolerete il pianeta ad altissima velocità. Chissà, alle alte velocità potrebbero entrare in azione degli scudi automatici? Non lo so, vedremo. Mai accostarsi a un gioco con troppe ideee preconcette. Penso sempre: fatti venire nuove idee, cambiale, trasformale. Ah sì, forse chiamerò questo gioco Iridis Alpha, ci sarà da sparare come pazzi!

1/14 FEBBRAIO
(Sono impegnato col lancio di Colourspace sull'ST che avverrà il 10 febbraio al Laserium quindi durante questo periodo non ho potuto scrivere nessun codice per il Commodore. Avevo bisogno di impratichirmi)

15 FEBBRAIO
Il programma sta prendendo forma nella mia testa sempre più chiaramente. Sto modificando le routine di scroll per adattarle ai miei nuovi progetti e dividendo lo schermo in due. Ho verificato le routine di controflusso per vedere se funzionano. Sembra che vadano bene, anche se alle alte accelerazioni c'è un lieve disturbo. Ma me ne occuperò più tardi.

16 FEBBRAIO
Ho passato la giornata a inserire i data del pianeta e della grafica, per vedere come girano le routine con dati veri. Sembrano OK, ma con un incremento minimo di 2 pixel per quadro, l'effetto è un po' rozzo. Quindi ho riscritto lo scroll delle stelle e del pianeta in modo che l'incremento minimo sia di 1 pixel per quadro. Così va molto meglio.

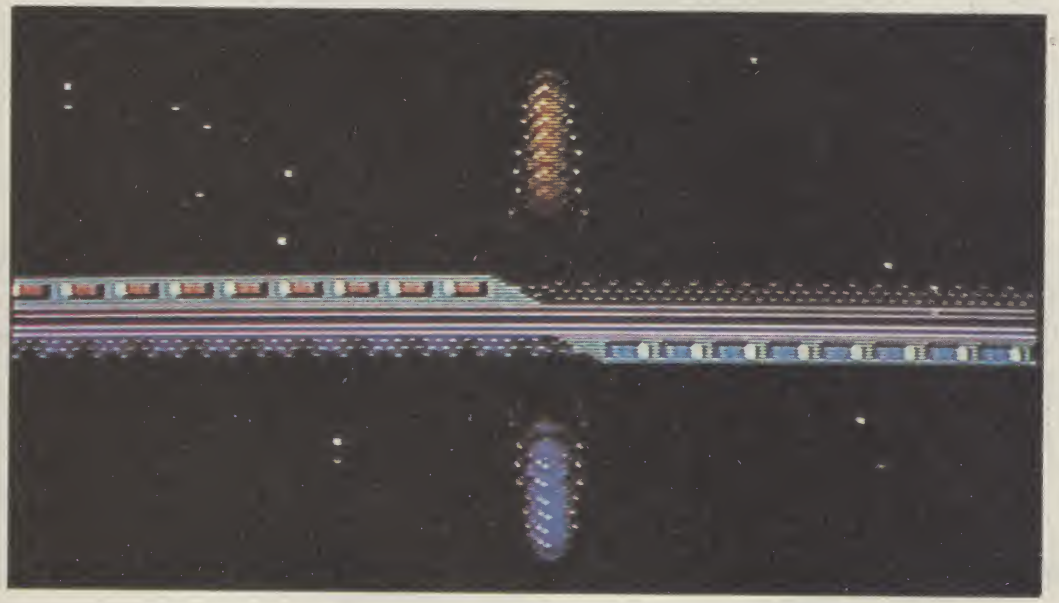
Anche gli elementi grafici del pianeta sono un po' grezzi... Non sono molto soddisfatto di come sono venuti, sarà meglio che domani li ri-







faccia. Ora sono basati su un blocco di data di 2x2 caratteri e non sono molto belli.
Ho però scritto questa ottima routine. Una serie completa di elementi grafici per il pianeta occupa 512 bytes di data per i set di caratteri, quindi ho immagazzinato solo le definizioni per la superficie superiore del pianeta e lascio al computer il compito di generare i set riflessi e invertiti della superficie inferiore. Dopo un po' di contrattempi sono riuscito a farla funzionare bene (d'altronde riflettere data multicolore è un po' macchinoso) ma si guadagna tempo a memorizzare queste definizioni invertite.



17 FEBBRAIO
Ho rifatto completamente la grafica e ne è uscito un pianeta dalle strutture metalliche molto belle che, con buona probabilità, terrò. Ho iniziato a scrivere la routine GenPlan che permette di generare a caso dei pianeti: è bello avere un C64 che può generare pianeti nel tempo libero. Ho scritto le routine di pulsazione per i colori; mi sembra si accordino con alcune delle strutture del pianeta. Il look metallico è molto "in" in questo momento e, quindi, questo primo pianeta dovrebbe andare bene. Complessivamente credo che ci saranno cinque tipi diversi di superfici; probabilmente ne farò una con il mare e con il prato come quella di Sheep in Space, perché mi piaceva molto (non l'avevamo capito che Minter è un tipo un po' agreste! ndr). Sarà carino avere nella parte superiore dello schermo una superficie completamente diversa da quella nella parte inferiore. La cosa interessante è che ho dotato tutte le superfici di una medesima struttura di base in modo che devo solo variare gli elementi grafici di ognuna. Domani devo risolvere i limti dello scroll... al momento quando ti lanci fuori dal pianeta vai a finire contro dei data provvisori e ciò non è il massimo. La sera ho fatto un salto al Clocktower, c'era birra a buon mercato (solo 50p la pinta!). Era un lancio promozionale della Courage Best. Ottimo.

18 FEBBRAIO
Ho sistemato i limiti della routine di scroll e ho lavorato ancora un po' alla routine che genera i pianeti. Lo scroll mi sembra perfetto, specialmente ad alta velocità. Molto piacevole. Ora devo pensare a fare i comandi della navetta.

19 FEBBRAIO
Ho scritto il codice per mettere il Nostro Eroe (nome di prova: B-D, da quelle piccole sigarette indiane che mi piacciono tanto) sulla superficie del pianeta, al posto giusto, col colore giusto e con la dimensione giusta. Ho scritto le routine di animazione che lo faranno muovere. L'ho agganciato allo scroll di modo che ora può camminare a sinistra e a destra a seconda dei movimenti del joystick. Ho iniziato a lavorare alla serie Dark Side per Colourspace.

20 FEBBRAIO
Ho inserito le routine della forza di gravità per il robot: ora può anche correre e saltare. La gravità ha un bell'effetto: fa dei balzi molto aggraziati. Il robot dovrà saltare degli oggetti che si trovano sulla superficie del pianeta.

21 FEBBRAIO
Con l'aggiunta del modo astronave, il controllo della navetta è completato: si può fermare il piccolo robot, farlo saltare e, spingendo il joystick a sinistra e a destra, trasformarlo in un'astronave che può veramente sorvolare a bassa quota la superficie del pianeta. I comandi rispondono bene: sono contento, perché è molto importante.

22/23 FEBBRAIO
Weekend a Cardiff con alcuni colleghi e Colourspace. Ho finito e fatto vedere l'impianto di Dark Side. Sono andato a sbattere con la macchina e così ho dovuto lasciare il mio trabiccolo a Cardiff. Rientrando in treno ho sconvolto gli altri passeggeri (se avete mai visto una foto di Minter, capirete perché, ndr).

24 FEBBRAIO
Oggi ho scritto le routine di "sprite plet" per riprodurre gli sprite 1-7 su entrambi i pianeti. Funzionano bene. Ho inserito i comandi della navetta "all'ingiù"; funzionano ma devo ancora definire bene gli sprite "all'ingiù". Per il momento non sono invertiti, vengono utilizzate le stesse immagini del pianeta superiore.

25 FEBBRAIO
Ho terminato di definire gli sprite invertiti e li ho inseriti. Sembrano buoni, ma lo schermo a specchio e i pianeti che scorrono in diverse direzioni sono proprio tremendi per gli occhi! Ho rifinito i comandi di controllo del joystick in modo che siano più fluidi.

26 FEBBRAIO
Seminario sull'MSX 2 alla Microsoft di Reading. Sono un po' sbronzo per riuscire a combinare qualcosa oggi pomeriggio.

27 FEBBRAIO
Ho inserito i sistemi di sparo terra-terra della navetta superiore. Mentre sorvola la superficie, l'astronave può lanciare dei pallettoni rotondi: ho deciso di inserire dei nemici che possono essere distrutti solamente

con i colpi terra-terra. Le routine funzionano, ma sto perdendo ogni altro quadro a causa di un overrun degli interrupt, quindi ho ridotto il numero di stelle sullo schermo per avere un po' di tempo di interrupt. Così funziona, tutto OK! C'è anche bisogno di qualche faffing... con il posizionamento dell'interrupt.

28 FEBBRAIO

Ho terminato le routine di sparo per l'astronave superiore, ho aggiunto alla navetta le rapide mitragliate orizzontali per quando viaggia sopra la superficie del pianeta. Tutto funziona bene, buona la reazione dei comandi di sparo, l'intervallo tra un proiettile e l'altro è perfetto, come anche la transizione dal modo di sparo a terra a quello in aria.

1/2 MARZO

Non c'ho voglia di far niente.

3 MARZO

Ho scritto la routine di sparo per la navetta inferiore. La navetta inferiore ha i suoi proiettili, non sono infatti i riflessi dei proiettili della navicella superiore. Gli spari sono una bomba. Mi piacciono. Specialmente il senso di gravità nelle mitragliate terra-terra, ma mi ha sempre interessato la forza di gravità.

4/5 MARZO

La grafica delle superfici degli altri pianeti è un po' confusa; fin'ora ne ho definito solo quattro: Metallico, Mattone, Campagna e Fungo (anche se ho finito solo a metà la grafica del pianeta Fungo). Il pomeriggio è proseguito nel tentativo di sistemare il nuovo televisore che ho comprato per lavorare a Colourspace.

6 MARZO

Sono a Londra per preparare la fiera dell'Atari.

7/9 MARZO

Sono ancora a Londra, molto sbattuto per il lavoro alla fiera dell'Atari. Ho dimostrato Colourspace ad ogni rintocco delle ore per tre giorni. Sabato notte sono andato al Laserium, sbracato sul pavimento del mio amico non sono assolutamente riuscito a dormire. Domenica ero distrutto.

10 MARZO

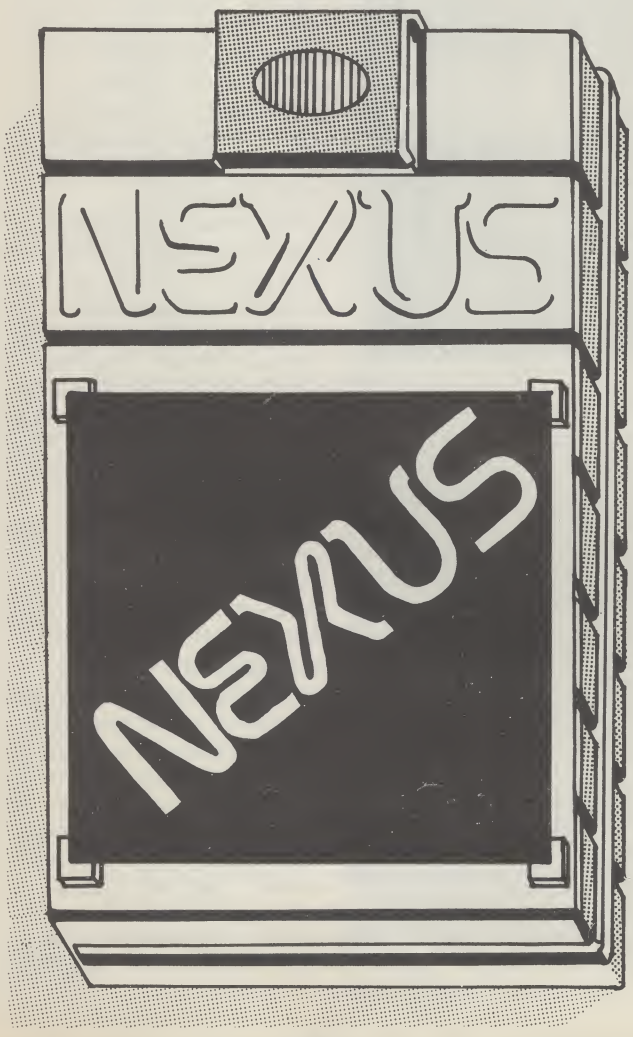
Ho guidato fino a Ludlow per la seconda manche della gara di ZZAP! Ho giocato tutto il giorno, la sera mi sono ubriacato e la notte mi sono sbattuto sul pavimento di La Penn. Ho bruciato a mo' di rituale con l'accendino di La Penn la recensione di Mama Llama (la mattina dopo Gary Liddon, svegliandosi, si è ritrovato coperto di cenere, ndr).

11 MARZO

Mi sono svegliato, ho letto il giornale e poi sono andato negli uffici di ZZAP! per scroccare una tazza di the, ma avevano terminato le bustine per cui sono dovuto andare al ristorante dietro l'angolo. Poi sono ritornato a casa; dalle parti di Ludowl ci sono un sacco di pecore, delle bellissime pecore gallesi. In studio ho sistemato uno schermo da 2 metri per Colourspace e mi sono fatto una mega seduta.

12 MARZO

Ho fatto i preparativi per andare in Francia. Porterò il 128. Forse non avrò molte possibilità di lavorare a Iridis Alpha fino a quando non sarò lì. Questa sera ho fatto un'altra seduta col Colourspace formato gigante con alcuni avventori del Clocktower.



L A G O

Titolo: N.E.X.U.S.
Tipo: Gioco d'azione, strategia, avventura.
Oggetto: La tua missione. Sei un giornalista giunto in Colombia alla ricerca di un amico scomparso. E' stato rapito dai Baroni del racket della droga, che lo tengono prigioniero nel loro quartier generale. Devi trovarlo e liberarlo, a costo di combattere con calci, pugni e armi da fuoco; solo i membri di N.E.X.U.S., agenti in incognita infiltrati nell'organizzazione dei baroni possono darti una mano. Ma devi anche carpire informazioni, foto e registrazioni per sgominare il racket e realizzare lo "scoop" giornalistico piu' scottante dell'anno!
Computer: Commodore 64/128 - Spectrum 48K - Amstrad CPC464
Istruzioni: In italiano.
Prezzo: Lit.19.900. IVA inclusa.
Reperibile: Nei migliori negozi o direttamente da:

LAGO snc di Grandolini Ugo & C.
hardware-software
Uffici: 9, via Buonarroti, 20149 Milano
tel. (02) 463659
Sede legale: 79, v.le Masia, 22100 Como

konix
SPEEDKING

il joystick ultrasensibile a portata di mano!

Konix - il joystick anatomico che si adatta perfettamente alla tua mano.

Konix, oltre ad avere un design rivoluzionario, usa i migliori microswitch svizzeri, capaci di sopportare fino a 10 milioni di sollecitazioni ed è coperto da garanzia di 12 mesi.



konix
SPEEDKING

UN NUOVO PIANETA NELL'UNIVERSO DEI JOYSTICK

Lit. 35.000 **IVA inclusa**

Konix Computer Products is a trading name of Creative Devices Research Ltd.

SI, desidero ricevere n. _____ Joystick Konix a stretto giro di posta

NOME

VIA

CAP CITTÀ

Pagherò contrassegno al postino L. 35.000 + L. 3.000 come contributo spese di spedizione

DATA FIRMA

SPEDIRE L'INTERO AVVISO DEBITAMENTE COMPILATO A:

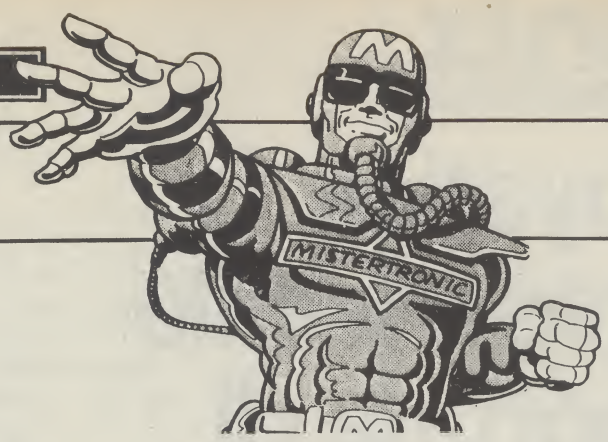
Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese

é un'esclusiva
MASTERTRONIC

MASTERTRONIC s.a.s.
V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese - Tel. 0332/238898

MASTERTRONIC

SUPERMARKET



COMMODORE 64	QTY
005 BMX RACERS	
017 CHILLER	
021 1985	
022 BIG MAC	
023 SPOOKS	
024 SKY JET	
026 KIK START	
027 THE CAPTIVE	
028 FINDERS KEEPERS	
029 ACTION BIKER	
030 HUNTER PATROL	
031 EXCALIBA	
032 BMX TRIALS	
033 SPACE HUNTER	
034 THE HUMAN RACE	
035 KANE	
036 ZZZ	
037 ONE MAN & HIS DROID	
038 NONTERRAQUEOUS	
039 FORMULA 1	
041 PHANTOMS of the ASTEROID	
042 DEMONS OF TOPAZ	
043 KEN TILLA	
044 INTERNATIONAL VOLLEYBALL	
045 VIDEO POKER	
047 WING COMMANDER	

VIC 20	QTY
211 PSYCO SHOPPER (8 K esp.)	
212 HEKTIK (8 K esp.)	
213 DOODLE BUG	
214 R-I-P	
215 ROCK MAN	
216 KING TUT	
217 CRAZY CAVEY	
218 GAMES DESIGNER	

ATARI 130/800	QTY
230 ACTION BIKER	
231 ONE MAN & HIS DROID	
232 VEGAS JACKPOT	
233 VIDEO POKER	
234 KIKSTART	

C 16/PLUS 4	QTY
302 VEGAS JACKPOT	
303 BMX RACERS	
304 SPECTIPEDE	
305 FORMULA 1	
306 SQUIRM	
307 TUTTI FRUTTI	
308 ROCKMAN	
309 BIG MAC	
310 CAVE FIGHTER	
311 MR. PUNIVERSE	
312 HEKTIK	
313 RETURN OF ROCKMAN	
314 KIKSTART	
315 STREET OLYMPICS	
316 FINGERS MALONE	
317 OBLIDO	

SPECTRUM 48 K	QTY
416 FINDERS KEEPERS	
417 FORMULA 1	
421 LOCOMOTION	
424 ACTION BIKER	
425 NONTERRAQUEOUS	
426 JASON GEM	
427 ONE MAN & HIS DROID	
428 ROCKMAN	
429 CAVES OF DOOM	
430 SPECVENTURE	
431 1985	
432 SOUL OF A ROBOT	
433 GRAPHICS CREATOR	
434 INCREDIBLE FIREMAN	
435 DEVILS CROWN	
436 SKY RANGER	
438 TICKET TO RYDE	
439 VIDEO OLYMPICS	
440 MOLECULE MAN	

MSX	QTY
601 SPACE WALK	
602 FINDERS KEEPERS	
603 CHILLER	
604 FORMULA 1	

Prezzo L. 7.900
IVA inclusa

MAD
(MASTERTRONIC ADDED DIMENSION)

COMMODORE 64	QTY
080 THE LAST V8	
081 THE GOLDEN TALISMAN	
082 MASTER OF MAGIC	
083 SPELLBOUND	
084 COUNTDOWN TO MELTDOWN	
085 ICE PALACE	
086 SOCCER	

SPECTRUM 48 K	QTY
130 SPELLBOUND	
131 KNIGHT-TYME	
132 SPORT OF KINGS	
133 DELTA WING	
136 CONQUEST	

SPECTRUM 128 K	QTY
140 KNIGHT-TYME	

ATARI	QTY
240 THE LAST V8	
241 SPELLBOUND	

C 16/PLUS 4	QTY
330 BANDITS AT ZERO	

FIREBIRD SUPER-SILVER

COMMODORE 64	QTY
810 CHIMERA	
811 WILLOW PATTERN	
812 THUNDERBIRDS	
813 MICROCOSM	

Prezzo L. 11.900
IVA inclusa

MEGAGIOCHI!

COMMODORE 64	LIT.	QTY
701 ROCK'N WRESTLE Melbourne	19.900	
702 ELITE Firebird	49.000	
703 REVS Firebird	49.000	
704 MUSIC SYSTEM Firebird	49.000	
705 ZOIDS Martech	19.900	
706 URIDIUM Hewson	19.900	
707 STRIP POKER Martech	19.900	
708 QUAKE MINUS 1 Mondith	19.900	
709 ENIGMA FORCE Beyond	19.900	
710 VISITORS Ocean	19.900	
711 MUGSY'S REVENGE Melbourne HSE	19.900	
712 RASPUTIN Firebird	19.900	
713 WORLD CUP CARNIVAL US Gold	19.900	
714 RED HAWK Melbourne Hse	19.900	
715 THE PLANETS Martech	19.900	
716 KNIGHT GAMES English	19.900	
717 GREEN BERET Imagine	19.900	
718 KUNG FU MASTER US Gold	19.900	
719 BOUNDER Gremlin	19.900	
720 DESERT FOX US Gold	19.900	
721 ELEKTRAGLIDE English	19.900	
722 RAMBO Ocean	19.900	
723 BOMB JACK Elite	19.900	
724 COMMANDO Elite	19.900	

C-16/PLUS	LIT.	QTY
340 WINTER OLYMPICS Tynesoft	19.900	
341 KUNG FU KID Gremlin	19.900	
342 BEACH HEAD US Gold	19.900	
343 WORLD CUP CARNIVAL US Gold	19.900	
344 COMMANDO Elite	19.900	

MSX	LIT.	QTY
600 MSX HITS Compilation	27.250	
610 ZOIDS Martech	19.900	
611 STRIP POKER Martech	19.900	
612 NIGHT SHADE Ultimate	19.900	
613 GUNFRIGHT Ultimate	19.900	
614 BOUNDER Gremlin	19.900	

SPECTRUM	LIT.	QTY
861 GYRON Firebird	27.250	
862 ELITE Firebird	49.000	
863 STRIP POKER Martech	19.900	
864 VISITORS Ocean	19.900	
865 GREEN BERET Imagine	19.900	
866 WORLD CUP CARNIVAL US Gold	19.900	
867 THE PLANTES Martech	19.900	
868 BOUNDER Gremlin	19.900	
869 RED HAWK	19.900	

JOYSTICKS SUZO	LIT.	QTY
501 THE ARCADE (nero)	49.000	
502 THE ARCADE (beige)	49.000	
503 THE ARCADE Turbo	69.000	

JOYSTICKS KONIX SPEEDKING	LIT.	QTY
506 KONIX SPEEDKING	35.000	
507 KONIX SPEEDKING C16	39.000	

Cartucce RobCom

151 RobCom 10 Turbo Tool	80.000
153 RobCom 30 Combi Turbo Tool	95.000
155 RobCom 50 Super Combi	125.000
156 Cavo per CENTRONICS	45.000
157 EXPRESS SYSTEM Turbo Disk	49.000
158 MAGIC CABLE 80 col. monitor 128	49.000
159 GAME KILLER Gioco Continuo	49.000
160 Allineq Testine Registr. CBM	16.500
256 MASTERDISK 1S/2D Conf. 10 pz. con portadisk	39.000
257 MASTERDISK 2S/2D Conf. 10 pz. con portadisk	49.000
480 Cassette Head Cleaner	2.500
491 Pulisci testine VCR	25.000
493 Come 491 con liquido	29.000

SI, desidero ricevere a stretto giro di posta gli articoli segnati

NOME

VIA

NOME CITTÀ

ORDINE MINIMO L. 20.000

Pagherò contrassegno al postino l'importo indicato + L. 3.000 come contributo spese di spedizione

DATA FIRMA

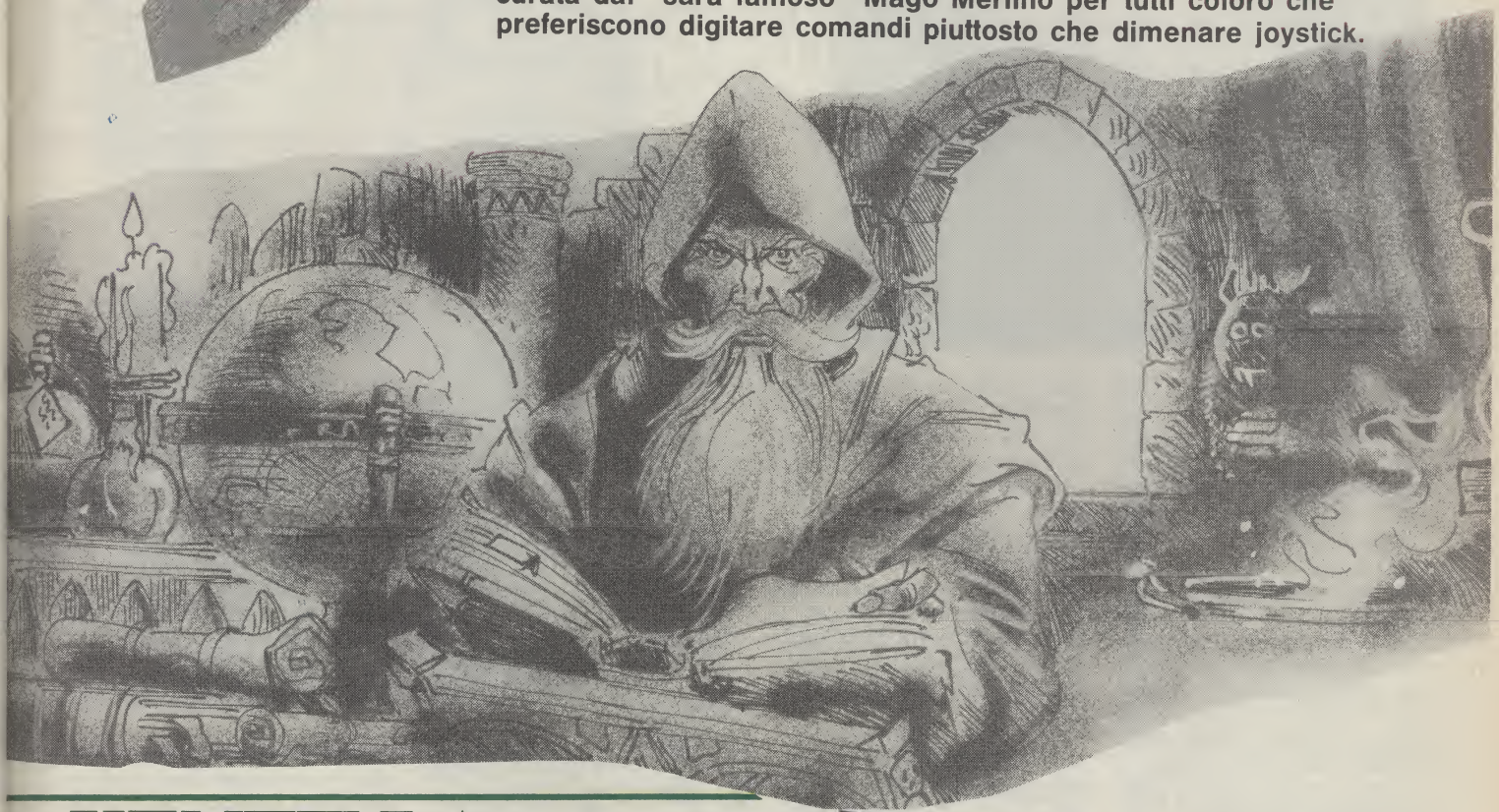
SPEDIRE L'INTERO AVVISO DEBITAMENTE COMPILATO A:

Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese

MASTERTRONIC/SOFT CENTER - VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - TEL. 0332/238898

Adventure

Una completa guida mensile curata dal "sarà famoso" Mago Merlino per tutti coloro che preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.



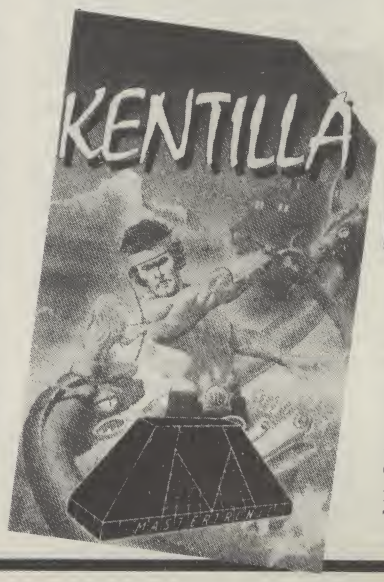
KENTILLA

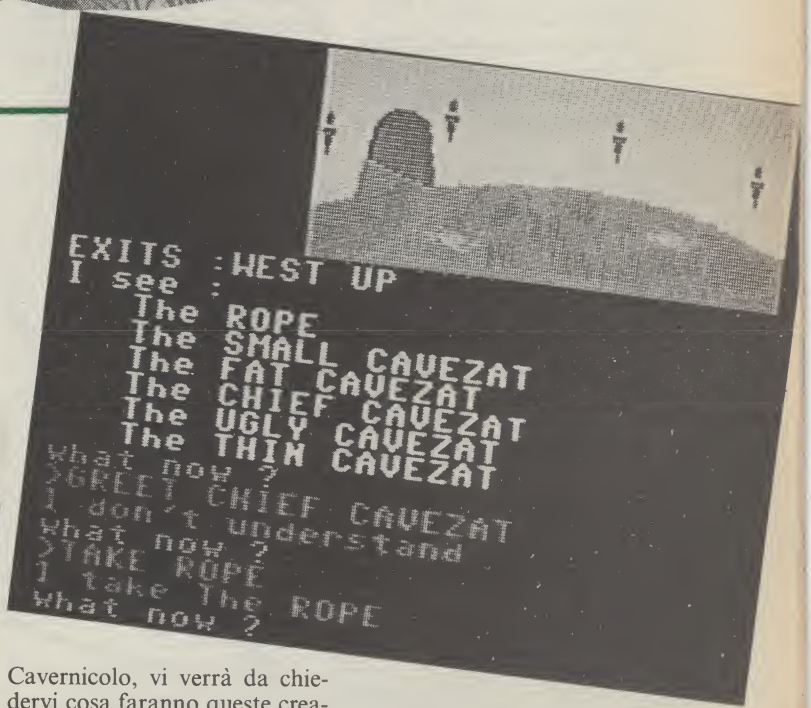
Mastertronic, L.7.900, solo cassetta

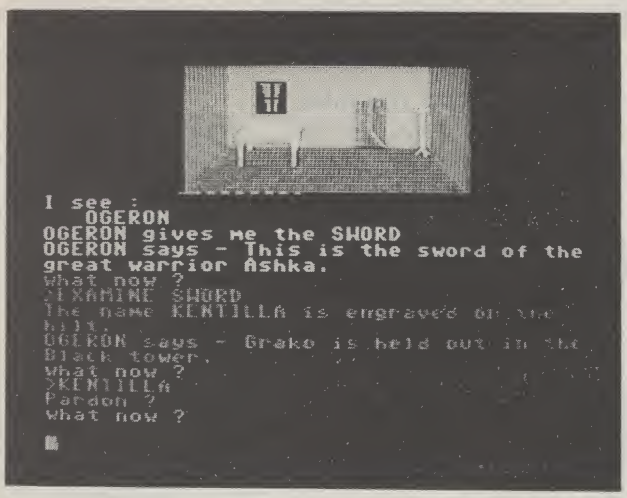
Bene, bene, chi l'avrebbe mai detto! Merlino conosce questo gioco fin da quando apparve per lo Spectrum anni fa, ai tempi di ***Twin Kingdom Valley*** e ***Heroes of Karn***. Sarà per nostalgia che penso a quei tempi con tenerezza. Naturalmente c'era un mucchio di robaccia, ma ***Kentilla*** non lo era per niente ed ora potete giocarlo anche sul vostro 64. E per sole 7900 lire! Francamente, con quel prezzo, è da considerare un proverbiale "acquisto irrinunciabile". E' un gioco strambo di Derek Brewster (noto per ***Code Name Mat II*** e per essere il redattore della rubrica di avventure della rivista inglese CRASH, n.d.r.) con una trama abbastanza lineare: affronta il mondo, con a fianco la nobile spada *Kentilla*, e sconfiggi il malvagio Grako. Il gioco, comunque, è lineare quanto la camionabile della Cisa.

Per cominciare, ci sono i personaggi più maneggioni e incomprensibili. Sia che stiate combattendo con lo Sbattacchiante Quarg o scambiando insulse punzecchiature con il Grasso Cavernicolo, vi verrà da chiedervi cosa faranno queste creature quando voi siete in un altra locazione. Nonostante la loro stranezza, sembrano avere caratteristiche molto definite e il che vi fa pensare a cosa faranno nella vita privata.

Tutto ciò sembrerà forse pretenzioso, ma l'essenza di un bel personaggio in un gioco è nella sua capacità a convincervi di avere una sua identità. E' strano come alcuni personaggi attraggano il giocatore a differenza di altri. Ad esempio, non







ho mai avuto simpatia per Thorin nell'***Hobbit***, per tutto il cantare che faceva e la sua abilità a dire "No", mentre mi piaceva molto il gigante di ***Twin Kingdom Valley***, anche se se ne stava sempre zitto.
Lo stesso dicasi di ***Kentilla***. I diversi personaggi possono muoversi da un posto all'altro, dire "Ciao" e prendere o dare oggetti, ma sembrano avere anche una strana, indefinibile "personalità". Dopo un po' vi rendete conto che il Cattivo Urga-Maul è realmente cattivo e che il Grande Cavernicolo e proprio un Grande Cavernicolo.
A questo punto non mi starà leggendo più nessuno, ma comunque questo è quello che voglio dire: tirate fuori dalle tasche 7.900 lire e compratevi ***Kentilla***.
Oh, quasi mi dimenticavo, nel gioco vi sono ben 12 minuti di colonna sonora pura, non adulterata di Rob Hubbard. Alla Mastertronic mi hanno detto che in origine doveva essere sincronizzata con le locazioni, ma non hanno avuto tempo di farlo. Che importa. E' ottima lo stesso e per una volta non ho azzerato il volume durante un gioco.

Atmosfera 83%
Interazione 78%
Interesse nel tempo 83%
Rapporto qualità/prezzo 98%
Giudizio Globale 90%



BORED OF THE RINGS

CRL, L.19.900, solo cassetta



Eeh, ne è passato di tempo. Credo che uscì in Inghilterra in versione Spectrum nel 1982 ed ora è finalmente arrivata in Italia ed è anche su C64. Nel caso non abbiate mai sentito parlare di questa simpatica parodia (il cui titolo significa"L'annoiato degli anelli, n.d.r.), dovrei dire che è un'avventura illustrata creata col Quill, ispirata piuttosto liberamente sulla saga de "Il signore degli anelli" di Tolkien. Il gioco è diviso in tre parti e per accedere alla seconda e terza parte bisogna avere delle *password*, quindi non c'è modo di barare. Devo dire che questo gioco mostra un po' i suoi anni. Non c'è gran che da fare se non ridere delle prese in giro del modo di vita degli Hobbit. Ma una volta che avete sentito scoreggiare un paio di volte il Cavaliere Nero, che vi siete meravigliati della stupidità di Fordo il Boggit e che avete superato lo shock di aver parodiata una tale pietra miliare della letteratura fantastica, il gioco non ha più molto da offrire.
Davanti a classici come questo, Mago Merlino ha non pochi problemi. Tutti hanno già detto quanto sia brillante. E ciò rende difficile dare un giudizio spassionato, come se fosse capitato sulla mia scrivania senza avere una storia alle spalle. Penso che probabilmente mi farei un bel po' di risate, sottolinerei il fatto che i tre giochi offrono un bel po' di luoghi da visitare, ma non sarei gran che impressionato dal gioco in sé. Ecco qui un brano tratto dal gioco:
BEVI BIRRA
Fordo beve la birra, singhiozza un paio di volte, vomita dappertutto, cade a terra e improvvisamente si sente molto meglio.
Di cose così ce ne sono tante. Coloro a cui piace la demenzialità troveranno questo gioco di loro gradimento. Io l'ho trovato molto divertente, ma non sono sicuro di sapere quanto tempo dedicherei a giocarlo dopo aver superato la parte umoristica. In quanto un classico, è certamente un gioco da prendere in considerazione, ma se non avete 19.900 lire, non piangete troppo.

Atmosfera 79%
Interazione 65%
Longevità 75%
Rapporto qualità/prezzo 58%
Giudizio globale 78%



BALLYHOO

Infocom, n.c., solo disco



Mago Merlino si è seduto al suo fido computer in religioso silenzio, astraendosi dal mondo intero. Certo che no... non può essere... Non lo dici seriamente.

Invece ho paura di sì. E' finita un'era, signore e signori. Il Vegliardo ha trovato un gioco Infocom che non entra nella categoria del 90%. Ma fermi tutti! E' comunque di categoria 80% e costa un po' meno degli altri gioielli della Infocom. Sarà forse il primo gioco Infocom che vi farete sfuggire? Leggete e decidete voi stessi.

Ballyhoo è scritto da un nuovo arrivato, Jeff O'Neill, ed è il suo primo gioco targato Infocom. Forse possiamo giustificarlo per non essere riuscito ad offrire un gioco dello standard che possiamo aspettarci da, ad esempio, Steve Meretsky, l'autore di ***Sorcerer***. E' difficile indicare esattamente cosa c'è che non va in ***Ballyhoo***. L'ambientazione è ingegnosa: un tendone da circo, con roulotte, serragli, carrozzoni, manovali, *First of May, Joey* e uno o due *keister*. Nel caso siate perplessi, devo dire che è incluso nel gioco un corso accellerato di gergo da circo (insieme a un biglietto, un palloncino e una pubblicità dell'Elisir del dottor Nostrum).

Girovagando per il circo dopo lo spettacolo vi capita di ascoltare il direttore del circo parlottare con un investigatore privato del luogo. Il parlottio suddetto è leggermente confuso, ma nascondendovi nei pressi dei due tizi riuscite a sentire che Chelsea, la figlia del proprietario del circo, è scomparsa. Infervorato di giusta indignazione e del malsano desiderio di fare il solletico alla donna cannone, decidete di mettervi a cercare la ragazza.

Vi sono alcune sbalorditive locazioni. Non mi ricordo quando è stata l'ultima volta che mi sono trovato appeso dentro una gabbia di leoni, ma di certo non lo rifarò un'altra volta. Della mia visita (con indosso un costume da gorilla) alla gabbia dei gorilla è meglio che non ne parli.

Vi sono enigmi insignificanti (come passare sotto la tenda per evitare di pagare il biglietto) e altri enormi (una donna cannone così grassa da occupare due locazioni). La difficoltà sembra essere perfettamente calibrata (la Infocom lo definisce di livello "standard"), ma ci sono una o due occasioni in cui credo che manchi la magica atmosfera della Infocom. Ci credete che c'è un errore d'ortografia (aargh!)? E un caso in cui la parola "bars" (sbarre) viene interpretata come "passage" (passaggio)? In qualunuqe altro gioco ciò sarebbe normale — e non ci sarebbe da restarne stupiti — ma in un gioco Infocom risaltano tanto quanto un elefante in tutù rosa.

Tranne questi piccolissimi errori, c'è qualcos'altro che non mi quadra del tutto. Non so esattamente cosa sia (forse non mi piace il circo), ma mi sembra che manchi quella qualità onirica che rende speciali e attraenti gli altri giochi Infocom. Quando ho ripreso a giocarlo dopo una pausa di riflessione, mi sono ritrovato ancora a nutrire timidi dubbi. Non c'è dubbio, comunque, che c'è molto da divertirsi. Sono salito in cima al trapezio, mi son fatto leggere la mano dalla chiromante e mi sono portato in spagoletta per un po' il nano del circo. Mi sono divertito, ma non sono riuscito ad avvicinarmi alla soluzione del mistero ed è ovvio che c'è molto da fare prima di trovarla. Insomma, sono soldi spesi bene anche se rimangono dei dubbi (benché un ulteriore seduta di gioco li ha leggermente alleviati). Veramente, mi sento un po' imbarazzato a dire tutto ciò. In base a qualunque normale standard, il gioco è eccellente; ma è veramente eccellente in base agli standard definiti dalla Infocom stessa? Non ne sono convinto, ma mi piacerebbe sapere cosa pensano altri giocatori. Nel frattempo, credo che tirerò fuori i soldi per questo gioco; ma d'altronde per alcuni giochi Infocom tirerei fuori anche il doppio e non penserei di essere stato derubato.

Atmosfera 86%
Interazione 90%
Longevità 91%
Rapporto qualità/prezzo 80%
Giudizio globale 88%

I Consigli del Mago

Diciamocelo, se volete vivere abbastanza a lungo da farvi crescere una barba come la mia, avrete bisogno di aiuto...
Specialmente se un grosso orco con gli occhi iniettati di sangue e un cerbero al guinzaglio sta puntado su di voi a tutta velocità. Se questo è il vostro problema, vi consiglio di spegnere il computer, se invece è già spento bevete meno *milk shake*. Nel frattempo, potete provare qualcuno dei Rimedi di Merlino pubblicati qui sotto...

EUREKA

Era preistorica
Non riuscite a sopravvivere al fiume di metallo fuso? Vi potrebbe essere utile qualche fungo.
Usate la bocca per sopravvivere al morso del serpente. Se non riuscite a prendere il talismano provate con qualcosa di molto duro. (Ringraziamenti a Nick Wright di Mickleover)
Era romana
Se avete perso vigore mangiate il pollastro.
Era di Artù
Il Cavaliere Verde non sarà un problema quando avrete un cavallo.
Colditz
Ai cani non piace il pepe.

LORD OF THE RINGS
Tirate un tesoro al tipo del carrettino. Non entrate nella torre rossa. Il Taciturno Elf può aiutarvi con il fiume di Lothlorien. Radagst vive nelle montagne blu (Grazie a Kevin Murphy di Kirkcaldy e Bilbo Baggins di Tottenham).

ZORK 1
Ai ciclopi basta mangiare e bere

THE TRACER SANCTION
Date al barista un pezzo di bastoncino. Puntate 625 sol e cambiate l'asso!

PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino scrivendogli presso ZZAP! Via della Spiga 20, 20121 Milano. Amo ricevere le vostre lettere e le pubblicherò con piacere ogni volta che lo spazio lo permetterà. Ricordate che ci potrà essere un po' di ritardo tra la data della vostra lettera e quella della pubblicazione: nel mondo dell'editoria abbiamo dei tempi piuttosto strani.

MEDIOEVO E CAMPAGNE D'AFRICA

Come potete immaginare, visto che curo questa rubrica, sono un grosso appassionato di *wargames* e *role-playining games* o giochi di ruolo (GDR). I due generi hanno molto in comune. Infatti, il primissimo GDR, **Dungeons and Dragons**, fu concepito come wargame uno-contro-uno. Per i GDR più popolari sono spesso pubblicate regole per campagne militari come espansioni del gioco originale. I GDR su computer sono spesso ambientati in uno scenario di guerra o di intrigo politico. Sul mercato, i due tipi di giochi cominciano a coesistere, nonostante le iniziali riserve dei più incalliti giocatori di *wargames* da tavolo.

Lentamente, i computer e i giochi di ruolo stanno sempre più avvicinandosi, benché non sia stato ancora compreso appieno il potenziale di questo avvicinamento. Alcuni storcono il naso davanti a GDR su computer limitati a 64K o poco più di memoria. C'è una certa logica in tutto ciò: dopotutto anche un *mainframe* farebbe difficoltà a considerare tutte le opzioni possibili ad un giocatore in carne ed ossa. Ma il vantaggio dei GDR su computer è che forniscono un mezzo eccellente per il giocatore solitario. Senza contare che entrambi possono beneficiare da un loro avvicinamento. Il computer potrebbe essere usato come "sistema esperto" in grado di eseguire molto del lavoro che spetta normalmente all'arbitro.

O potrebbe agire come database, cioè come veloce guida di riferimento per l'arbitro. Potrebbero così apparire giochi per computer più sofisticati e soddisfacenti nei quali l'interazione sociale comincerebbe ad avere una sua parte importante. La popolarità dei giochi di avventura e strategia sembra suggerire che ciò potrebbe interessare molte persone.

Fatemi sapere cosa ne pensate di queste considerazioni in particolare e dei wargames e giochi di ruolo in generale. Mi interessa sapere il vostro parere.

Nel frattempo, questo mese abbiamo provato per voi due giochi, uno dei quali è anche Gioco Caldo, anche se per i possessori di uno Spectrum è forse "gioco risolto". La versione per Spectrum risale infatti allo scorso autunno, ma quella per C64 è fresca fresca e non potevamo certo farla passare sotto silenzio.

DOOMDARK'S REVENGE

Beyond, L.19.900, cassetta, solo tastiera C64, SP

Gioco Caldo

Sull'onda del successo di ***Lords of Midnight***, la Beyond ha finalmente fatto uscire la versione per C64 del seguito del famoso gioco epico. Questo gioco, più vasto dell'originale che l'ha ispirato, contiene 6144 locazioni, 48000 schermate, 128 personaggi e altrettanti oggetti da raccogliere. Il gioco è ambientato nel periodo seguente la distruzione da parte del giovane Morkin della Ice Crown e di tutto quello che essa rappresentava.

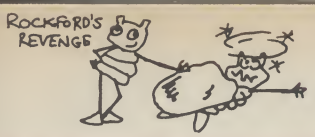
Morkin incontra Tathirel la Visionaria, figlia del Signore dei Sogni, e se ne innamora. In breve vengono organizzati i preparativi per il matrimonio.

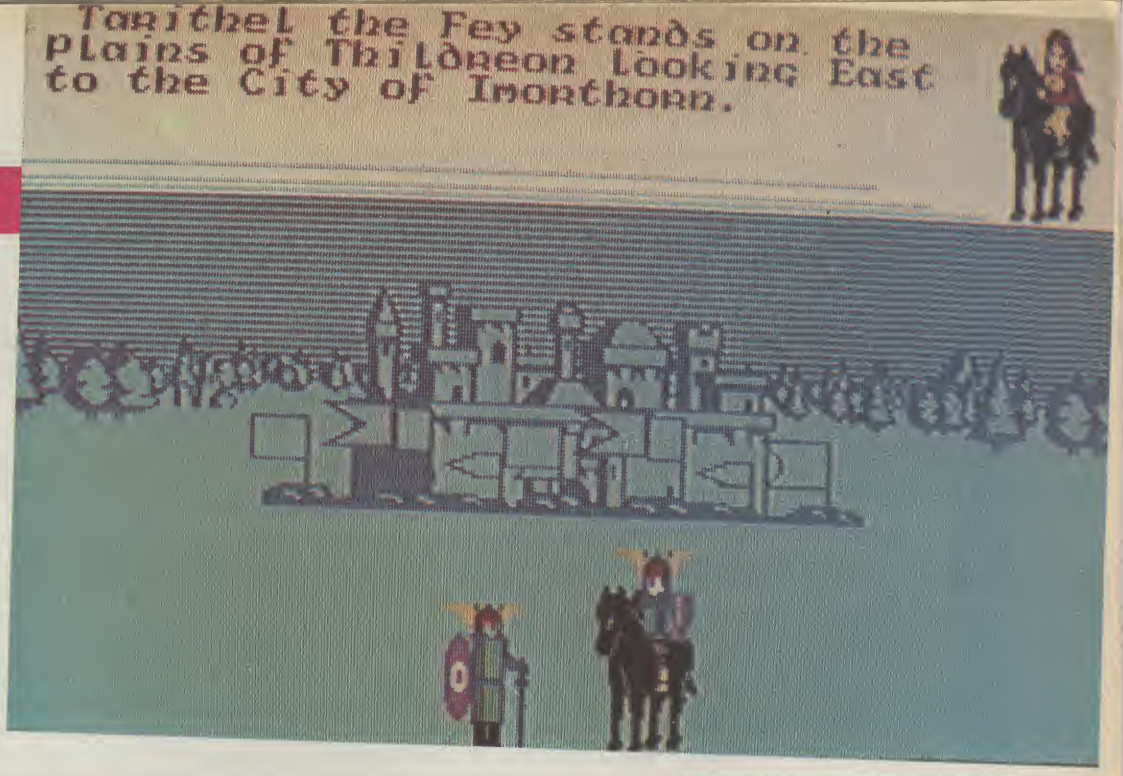
Ma sta sorgendo una nuova forza del male. Shareth la Rubacuori, figlia di Doomdark e Imperatrice dell'Impero Ghiacciato, rapisce il



giovane Morkin nel tentativo di eliminare Luxor e causare la distruzione della Terra di Icemark, situata a nord della Terra di Midnight. Beh, basta con tutti questi nomi propri. Vi basti sapere che il vostro compito consiste nel guidare alla vittoria le forze del bene contro quella malvagia rapinaculle. Coloro che sono all'oscuro del sistema di comando di questi giochi, sappiano che è totalmente controllato dalla tastiera. Potete osservare il mondo attraverso gli occhi di Luxor, Tarithel, Rorthron o lo stesso Morkin (ma solo dopo che sarà liberato dalle grinfie di Shareth). Con una semplice pressione di un tasto potete cambiare visuale, muovere un personaggio, sceglierne uno nuovo o esaminare situazioni, armate e persone, nonché scegliere tra una lista di opzioni quando se ne presenta l'occasione.

Il concetto è che guidando i personaggi e le armate nei posti giusti al momento giusto, otterrete la vittoria sul nemico. Il gioco è, quindi, un ibrido di avventura e strate-





gia. Gli schermi sono sia testuali che grafici. I caratteri sono in stile "Onciale americano", ben definiti, mentre la grafica si presenta sottoforma di semplici ma efficaci vedute a quattro colori del paesaggio circostante. Questa semplicità è tutt'altro che sorprendente visto il numero di locazioni e punti di vista stipati nel programma.

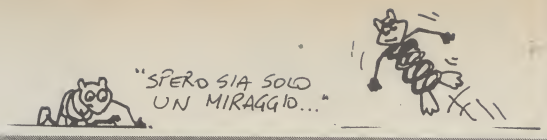
Uno dei più interessanti aspetti della presentazione è che la confezione contiene, oltre ad un ottimo libretto d'istruzioni che spiega i meccanismi del gioco, una speciale audiocassetta che dovrete ascoltare (purtroppo è in inglese, ndr) per comprendere appieno la trama. L'audiocassetta è registrata come se fosse un programma radiofonico con narratore, personaggi principali, alcuni effetti sonori e brani musicali suonati con un sintetizzatore. A dire il vero, è proprio divertente. Il narratore mi fa venire in mente una parodia televisiva di Shakespeare con tutti quei "Era una notte buia e fredda, una buia e fredda notte...". Il narratore sembra l'immagine sputata di Lawrence Olivier. Divertentissimo. Ho sempre desiderato fare recensioni di dischi. Dal nastro a otto piste si diffondono ricchi suoni acustici che sembrano gli stridii di una Fender Stratocaster filtrati attraverso il brodo primordiale. Gli attori sembrano aver registrato le loro parti tra una riunione dei Giovani Aristocratici contro il Lavoro e una bevuta all'Harris Bar. Il premio per la migliore interpretazione va, comunque, all'anonimo che legge l'introduzione a ciascun nuovo capitolo della storia. La sua voce minaccia costantemente di indurre l'ascoltatore alla catatonia. E' totalmente priva di entusiasmo o carattere: anzi è totalmente priva e basta.

Ma ritorniamo al gioco. Una volta che avete sopportato l'audiocassetta, potete passare a giocare quello che sembra essere un gioco compulsivo. Singolarmente, le locazioni non sono poi così interessanti, ma quasi immediatamente il mero obiettivo del gioco si fa strada e diventa evidente la difficoltà delle situazioni. Non c'è dubbio che dovrete prendere un bel po' di appunti se vorrete usare al meglio tutti e quattro i personaggi.

La trama è molto più sofisticata di quella di ***Lord of Midnight***. Dovrete convincere intere armate e i loro comandanti della giusta causa che state combattendo e le loro risposte sono sempre imprevedibili. La meschina Shareth cercherà invece di convincerli a passare dalla sua parte, per cui state attenti. Le caratteristiche dei comandanti di queste armate sono altrettanto varie. Anche se si uniscono a voi, possono poi rivelarsi codardi, traditori o avete poca intelligenza o audacia. Solo con l'esperienza saprete quali sono gli alleati di cui fidarsi. Queste caratteristiche aggiungono spessore e tensione ad una trama ben strutturata. Come vi comporterete davanti a delle forze sconosciute, sapendo che, se decideranno di attaccare, le vostre armate potranno essere prese alla sprovvista? Potete correre il rischio di farvi tanti nemici? Tale è la natura di questa epopea, che solo un modo di giocare vario e attento porterà alla completa vittoria. A questo proposito vi sono diversi livelli di vittoria. La più semplice consiste nel liberare Morkin. Si raggiungono livelli più alti riportando più personaggi, sani e salvi, ai Cancelli di Varenorn. Shareth vince se uccide Luxor. Con la sua morte, tutto è perduto. Se Morkin muore la forza di Luxor diminuirà a causa del dolore che tale morte provocherà. In questo caso, l'unica possibilità di vittoria consiste nel distruggere definitivamente Shareth. Il come farlo è un mistero, ma è possibile.

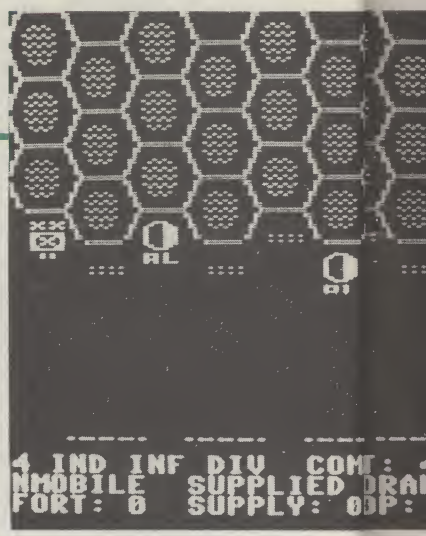
Doomdark's Revenge è un ottimo seguito all'intelligente ***Lords of Midnight*** ed è "obbligatorio" per gli amanti dell'originale, nonostante la pretenziosa (ma divertente) storia su audiocassetta. Includere una funzione di salvataggio è stata un'ottima mossa e ancora meglio è il fatto che è possibile salvare sia su cassetta che su disco. Mike Singleton (l'autore, ndr) dovrebbe essere fiero di questa serie veramente epica. Quello che manca dal punto di vista estetico è più che bilanciato in termini di spessore, giocabilità e atmosfera. Meglio ancora, il gioco è autonomo. Non serve a niente aver giocato il primo episodio, se non per la conoscenza dei meccanismi del gioco, i quali sono facili da imparare. Fatevi un bel regalo e cominciate la vostra saga personale, ma di notte state attenti!

Presentazione 87%
Più che buona Vergogna però per l'audiocassetta.
Grafica 60%
Necessariamente mediocre. Non riflette la qualità globale del gioco.
Istruzioni 90%
Tutto quello che vorreste sapere sul gioco ma non osavate chiedere.
Autenticità 93%
I personaggi rispondo in accordo ai dettami dell'ambiente. I risultati di questo intelligente aspetto del gioco sono un realismo e un'atmosfera eccellenti.
Giocabilità 96%
Anche se siete sulla strada sbagliata, la libertà di sperimentare è un altro dei punti forti del gioco.
Rapporto qualità/prezzo 95%
Un bel po' di gioco per quel prezzo.
Giudizio globale 95%
Una grande saga da cui farete fatica a staccarvi.



KNIGTHS OF THE DESERT

Transatlantic Simulations/US Gold (SSI), L.19.900 cassetta, solo tastiera, C64



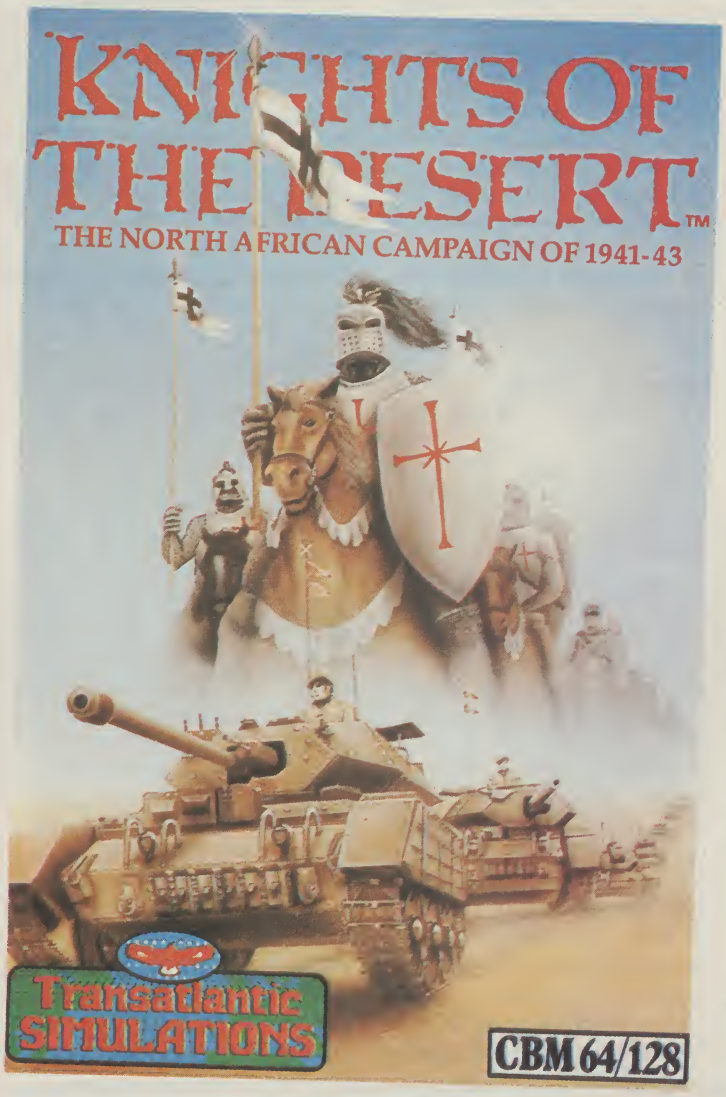
Questo gioco è uscito qualche tempo fa, ma è riapparso solo recentemente nel nuovo formato della Transatlantic Simulations. La confezione è del tipo a pieghevole e contiene un foglio con le istruzioni del gioco. Come suggerisce il titolo, tratta della campagna del Nord Africa durante la Seconda Guerra Mondiale. Benché vi siano opzioni per uno o due giocatori, nelle partite in "solitario" potete comandare soltanto le forze dell'asse.

Il sistema utilizza spostamenti esagonali e le azioni di entrambi i lati hanno luogo in una serie di segmenti ben definiti, ciascuno dei quali è ulteriormente diviso nel richiesto numero di fasi. La Strategic Simulations (SSI) segue con molta attenzione i più venduti giochi da tavola e questo gioco è tipico del loro "tradizionale" approccio alla meccanica di gioco. Le Unità hanno indicatori standard e vanno dai Corpi ai Reggimenti. Per i rifornimenti delle unità di entrambi le fazioni vengono usati dei depositi accessibili da specifiche forze. I depositi possono essere catturati nel corso del gioco.

Le regole sono piuttosto complesse, non tanto in termini di quantità, quanto in termini di implicazioni delle regole stesse.

Spostamenti, rifornimenti, morale e vari altri fattori sono stati tutti considerati attentamente e lo stato delle unità individuali può avere un grosso effetto ai fini del gioco. Una cosa è certa, ***Knights of the Desert*** non è gioco per principianti (a meno che abbiano particolare pazienza). Potete cominciare dopo aver leggiucchiato le regole, ma molti effetti non potrete comprenderli se non siete veramente esperti.

Vi sono sei scenari e ciascuno di essi usa il sistema di punti-vittoria, complesso ma originale della SSI. Inoltre, seguendo l'esempio di altri giochi della SSI, al giocatore viene fornita una lista di battaglie insieme a delle tavole per perdite in combattimento, perdite aeree, rischi di combattimento (modifica delle perdite), probabilità di difesa, operazioni di combattimento, modifica del morale, quadro degli ufficiali d'unità e potenza aerea. Non tutte sono essenziali ai fini del gioco (benché possano da sole suggerire qualche strategia), ma l'attitudine della SSI verso coloro che utilizzano i suoi giochi è estremamente salutare. Fornendo queste tavole, consente di sezionare ed esaminare la filosofia costruttiva che sta alla base delle sue realizzazioni. Un'aggiunta che ci piacerebbe vedere adottata da altri produttori.



Presentazione 76%
I caratteri in corpo piccolissimo rendono le istruzioni e le note non molto divertenti da leggere e lo schermo di gioco è appena sopra la media.

Grafica 80%
Buon uso degli indicatori d'unità e schermo leggibile.

Istruzioni 65%
C'è tutto, ma con pochissime spiegazioni dei concetti usati. Sono meglio le note storiche.

Autenticità 86%
Nonostante la scadente presentazione, la meccanica sembra ben disegnata.

Giocabilità 70%
Non per il principiante.

Rapporto qualità/prezzo 77%
L'autenticità vale la scarsa giocabilità?

Giudizio globale 79%
Sì, se siete un tipo paziente.



Benché il gioco sia a esagoni, avremmo visto volentieri l'inclusione di una funzione per il comando tramite joystick.
L'uso della tastiera a scapito di qualunque altro sistema di *input* rende il gioco più laborioso di quello che dovrebbe essere.
Inoltre, pur essendoci un mucchio di regole, sono un po' incomprensibili e leggendole si ha l'impressione che la SSI si aspettasse di aver a che fare soltanto con un pubblico di esperti ed ha perciò ignorato il principiante. Questo piccolo segno di elitarismo poteva essere risparmiato.
Il gioco procede a ritmo piuttosto lento e ciò è principalmente dovuto all'attenzione al dettaglio data dal sistema di regole, che appare accurato e che non sottovaluta alcunché (benché vi siano livelli di complessività e regole opzionali). Ma una delle parti migliori del gioco sta nella confezione. Le istruzioni contengono un saggio storico intitolato "Cavalieri d'ottone e sabbie infuocate" che, nonostante il titolo ingannevole e una pretenziosa (e oserei dire, deformata) introduzione, si dimostra un affascinante resoconto della campagna nordafricana dal punto di vista dei vittoriosi, ma non troppo celebrati, Wavell e O'Conner che hanno sconfitto gli italiani consegnando la vittoria su un piatto d'argento al goffo, ma popolare, generale Montgomery. Durante tutto ciò ci fa un gran parlare, naturalmente, di Rommel.
Le note forniscono un coerente ed essenziale riferimento a coloro a cui interessa il contesto storico del gioco. Non molti giocatori di wargame computerizzati hanno una fornita libreria di storia militare e ancor meno sono coscienti di alcune circostanze relative alla campagna in questione. Al contrario delle regole, le note storiche forniscono un quadro godibile e altamente informativo, nonostante la necessaria brevità ed il fatto che la campagna tratta diversi combattimenti nell'arco di un paio d'anni.
Ciò detto, il gioco ha poco di nuovo da offrire e la stessa US Gold ha in catalogo abbastanza giochi da fornire ragionevoli alternative: alcune delle quali superiori. Sullo stesso argomento esistono fra l'altro ***Tobruk*** della PSS, più limitato, ma più semplice, e lo stupendo wargame per Spectrum della CCS, ***Desert Rats***. I giocatori esperti interessati al periodo in questione dovrebbero trovare in ***Knights of the Desert*** tutto quello che possono volere in una simulazione di quell'epoca. A tutti gli altri raccomanderei di guardarsi attorno prima di comprare questo gioco. E' molto esigente verso il giocatore e la struttura del gioco e l'estetica cominciano a mostrare gli anni. Comunque, rimane un gioco originale ed impegnativo e il prezzo è piuttosto ragionevole per il suo genere.

DATA LINE®

PRESENTA JOYSTICK DI QUALITÀ:

DATALINE PROFESSIONAL
(2 pulsanti, fuoco rapido)

DATALINE MINISWITCH
(1 pulsante, compatto)



GARANTITI 1 ANNO - COSTRUZIONE ACCURATISSIMA

Distributori e negozi:

Lombardia: Athena Informatica s.r.l. - Via Gramsci, 82 - Rozzano (MI) - Tel. 02/8252392
Veneto: Armonia Computer snc - V.le Carducci, 5 - Conegliano (TV) - Tel. 0438/24374
Piemonte: Il Computer - Via N. Fabrizi, 140 BIS - Torino - Tel. 011/766803
Liguria: Athena Informatica s.r.l. - Via Carissimo E. Crotti, 16/R - Savona - Tel. 019/808557
Emilia Romagna: A.C.S. - Via Nonagualdaria, 24 - 47031 Cailungo (R.S.M.) - Tel. 0541/901344
Toscana: SAT Firenze di R. Bonfigli - Via Torre degli Agli, 83 - Firenze - Tel. 055/413748
Lazio: Savio Paolo - Vicolo del Vicario, 17 - Roma - Tel. 06/6390363
Campania: Commodore Club Campania s.a.s. - Via Port'Alba, 17/A - Napoli - Tel. 081/213289
Puglia: Bagnardi Francesco - Via Traversa, 14 G. Modugno 21/23 - Bari - Tel. 080/363033
Sicilia: Ital Soft s.r.l. - Via Dott. Palazzolo - Agira (EN) - Tel. 0935/91621
Sardegna: Data Line s.r.l. - Via E. D'Arborea, 97 - Cagliari - Tel. 070/653312

DATALINE® È UN MARCHIO REGISTRATO DALLA SOFTY s.r.l. - VIA KENNEDY, 11 - RODANO (MI) - TELEF. 02/958.87.51 R.A.



Cosa ci sta a fare una rivista di videogiochi senza gare all'ultimo punteggio? Niente. Cosa ci stanno a fare dei vedeogiocatori se non prendono in mano il joystick? Niente. E allora? Datevi da fare. Come potete vedere dai giochi in gara in Inghilterra i concorrenti dello scorso numero sono stati ampiamenti superati. Per i giochi in gara in Italia, abbiamo inserito i punteggi che i nostri redattori hanno totalizzato. Non crediate che siamo così schiappe, è che volevamo lasciare anche a voi qualche speranza!

BOUNDER (Gremlin Graphics)
7,263,201 Gary Clarke, Southend-on-Sea, Essex

BALBLAZER (Activision)
Shut out level 9 droids:
19.5 secs Dave Franklin, Goucester
20.0 secs Robbie Graham, Blairgowrie, Perthshire
24.0 secs Paul Nash, Chalkham, Kent
30.0 secs Steve Pallett, Birmingham

COMMANDO (Elite)
20,069,900 Lee Rooome, Stafford, Derby
18,202,500 Paul Chambers, Studley, Warks.
18,156,300 Nicholas Holman, London
18,011,300 Mark Wisniewski, Huddesfield, W Yorks
17,375,100 Steve Pallett, Birmingham
16,402,100 Michael Chapman, Co Durham
14,720,500 Gary Lea, Alton, Hants
13,892,900 Heath Robson. Colne Lancs
12,541,100 Chris Bursm, Oldham, Lancs
11,423,900 Mark Slade, Liverpool
10,675,500 James Crosbu, Manchester
7,351,100 Stuart Marsh, London, SE13

DESERT FOX (US Gold)
94,000 Andrew Rogers, Bakewell, Derbushire
67,200 Stephen Moore, Litherland, Liverpool
47,800 Gary Scott, Peterborough

ELEKTRAGLIDE (English Software)
460,166 James Duffy, Coventry
132,097 P. Oliver, Mosely, Birmingham
59,018 Andrew Chaookem Nisekey, Birmingham
56,134 Dan Williams, London W1
26,023 M Platts, Worcester

KUNG-FU MASTER (US Gold)
5,730,900 Richard Scaplehorn, Port Talbot, W Glam
2,164,203 Heath Robson, Colne, Lancs
1,710,399 Mark Gooewin, Rhondda, Mid Glam
1,657,110 Ian Brockett, Manchester
1,556,148 Jawad Saleem, London E10
1,451,146 Andrew Bush, Bristo
1,332,724 Paul Smith, Blackburn, Lancs
1,115,114 Philip Kenny, Convertry
1,110,300 Geoffry Riely, Ipswich, Suffoll
911,463 R. Kazalbash, Southend, Essex
808,752 Andi Davis, Rochdale, Lancs
745,400 Mark Bosell, Kenton, Middx
508,367 David Hodgson. Kendal, Kumbria
503, 395 Chris Roberts, Middlesbrough, Cleveland

KANE (Mastertronic)
175,954 Stuart Marsh, London SE13
109,615 Russel Taylor, Bury, Lancs
72,729 Alex ASmuro, Maidstone Kent
67,135 Simon Clarke, Camberley, Syrrey

MERCENARY (Novagen)
1,909,000 cr R Treviss, Dorchester, Dorset
1,909,00 cr Graham Stirwell, Peterborough, Cambs
1,909,000 cr Tim Mason, Hallow Worcs
1,604,000 cr Nicholas Marshall, Tunbridge Wells, Kent
1,409,000 cr Kinnon Paterson, Middlsebrough Cleveland
1,409,000 cr Dean Taylor, Basildon, Essex

PARADROID (Hewson Consultants)
245,840, Nathan Tuck, Norwich, Norfolk
126,835 Kevin Mannion, St. Helens, Meseyside
17,530 Andrew Longstone, Cromer, Norfolk
113,445 John Doyle, Kimarnock, Ayshire
93,600 Ged Keaveney, Juddersflield, W Yorks

ROCK'N'WRESTLE (Melbourne House)
1,001,800 Alan Smith, Fife, Scotland
383,500 Douglas Carey, Chandler's Ford, Hants
367,600 Robert Hunt, Bradford, W Yorks
305,300 William Church, Commonmoor, Liskeard
300,000 Robert McCarthy, Southway, Plymouth
257,600 Andy Logers, Lymm, Cheshire
198,100 Bruce Rowell, Stamford, Lincs
135,000 Paul Anthony, Warmley Bristol
107,100 Dean Evans, New Maldon, Surrey

RESCUE ON FRACTALUS (Activision)
372,427 Derek Montley, Newhaven, East Sussex

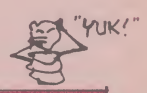
RAMBO (Ocean)
4,098,200 Gary Lea, Alton, Hants
3,612,100 Mark Slade, Liverpool
1,825,100 Arran Mclean, Cheadie
1,807,100 Les Farrar, Darwim, Australia
1,596,100 Simon Clarke, Camberley, Surrey
1,339,100 Simon Clarke, Camberley, Surrey
1,339,800 James Alexander, Reigate, Surrey
1,077,500 DJ Saintfield, Co Down
556,100 John Aperghis, Penn, Bucks

URIDIUM (Hewson Consultants)
1,505,615 Mat Daley, Frimley, Surrey
867,345 Chris Green,

Weymouth, Dorset
601,020 Michael O'Reily, Rishton, Lancs
523,360 Craig Hall, Oldham, Lancs
498,985 Graeme Carlyle, Grangemoutg, Scotland
489,800 Niget Foud, Farncombe, Godalming
486,210 Mark Mosely, Tibsheif, Derbeyshire
437,915 Michael Lykke, 8800 Viborg, Derbeyshire
358,845 David Sexton, London, N4
356,695 Andrew Hudson, Salhouse
348,775 Brian Harper, Hythe Kent
346,790 Nathan Tuck, Norwich, Norfolk
315,810 Richard Harris, Leeds
299,125 Arashad, Edgebaston, Birmingham

Z (Rino)
277,900 Alex Lindope London E16
167,500 Nick Jowett, Solihull, W Mids
143,800 Shaun Russel, Shildon, Co Durham
125,600 Terry Townshend, Gt Yarmouth, Norfolk
121,700 Julian Smith, Sheffield
99,600 Stuart Marsh, London, SE13
65,600 Andrew Roberts, Redditch Worcs

ZZAP! VIDEOMATCH



Ecco i risultati del primo ZZAP! Challenge italiano. Non è stato facile convincere qualcuno in redazione a misurarsi perché la paura di far figuracce era tanta. Comunque non è andata male.



RAMBO
DL: Lascia fare... 107.600
AR: Com'era quel trucco? 58.700

FORMULA 1
Sprezzanti del pericolo ci siamo lanciati sulla pista Grand Slam e abbiamo totalizzato:
BMV 206.000
MM 197.000



MR. PUNIVERSE
Il magico Maurizio Miccoli ha fatto 25! Il massimo la fine di tutto! MM è grande!



COMMANDO
BMW: Lo sapete che mi fa schifo 'sto gioco! 42.100
AR: Vai buon vecchio Arnold! 103.700



Per inviare i vostri punteggi utilizzate il tagliando in questa pagina, compilatelo in tutte le sue voci e alleggate una foto dello schermo di gioco comprovante il punteggio e...

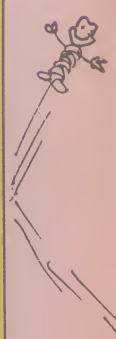
speditelo a: Zzap! VideoMatch, Studio VIT, Via Ariberto 20, 20123 Milano

ZZAP! VIDEOMATCH

nome..... *cognome*.....
via..... .....

gioco..... **marca**..... *città*.....
compatibilità..... **livello diff** .....
punteggio..... **tempo impiegato**.....
nota .....

....
Firma



ART GALLERY

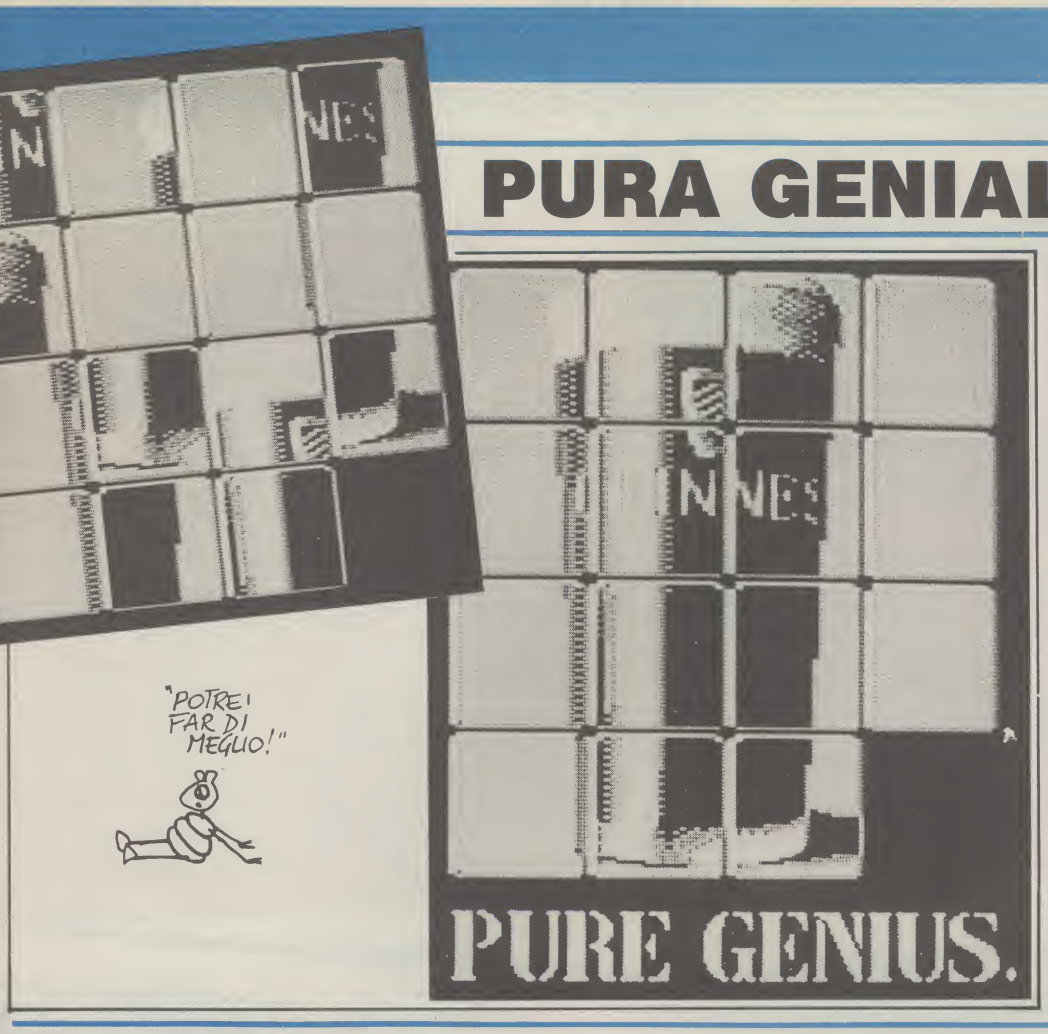
Questa rubrica, che come i nostri colleghi inglesi abbiamo chiamato Art Gallery, la dedichiamo a tutti i nostri lettori a cui piace disegnare. Come sapete, i programmi grafici per gli home computer sono molti e permettono di utilizzare lo schermo TV come una tela per dipingere. Il loro successo è anche dimostrato dallo sviluppo che l'immagine computerizzata ha raggiunto un po' in tutti i settori della comunicazione: dalla pubblicità alla grafica, dai disegni tecnici agli effetti speciali. Certo le machine su cui voi lavorate non permettono di raggiungere livelli di realismo e precisione della definizione come i grandi Vax, ma sicuramente consentono di realizzare delle opere piene della votra fantasia e creatività. Inviateci i vostri disegni, nel modo che ritenete più opportuno (direttamente sul disco, oppure fotografando lo schermo) con un breve commento che spieghi come è stato realizzato: i migliori verranno pubblicati in questa Galleria.
Quelli che vedete questo mese sono stati fatti dai vostri colleghi inglesi lettori di ZZAP! ma non vediamo l'ora di pubblicare i vostri.

IL GIUDICE SBRINDELLATO

E' interessante vedere come Stu Jackson ha interpretato, col suo occhio iconografico, l'eterno tema del giudice Dredd. In questa classica composizione "piramidale", la qualità plastica delle immagini è decisamente superiore. La grafica a blocchi a bassa risoluzione del Commodore valorizza chiaramente l'idea originaria da fumetto. Il giudice è reso in modo quasi astratto: una lastra iconoclasta di immobile inumanità. A rinforzo del senso un po' fumettistico, Jackson ha aggiunto una nuvoletta con una frase decisamente umoristica che combina con successo due idee separate: la consapevolezza che tutti quelli che vedranno il disegno capiranno il riferimento allo slogan della famosa pubblicità e la sicurezza che solo il giudice Dredd può essere così "macho" da fare quello che altri non sarebbero in grado di fare.



PURA GENIALITA'



Queste due immagini rappresentano solo l'inizio e la fine di una sequenza animata che mischia ala rinfusa dei blocchi fino a che appare l'immagine chiaramente comprensibile: un bicchiere di Guinnes. Questo esempio di collaborazione tra due artisti, Douglas Hare e Bob Stevenson, combina un immaginario sorprendente con un concetto tratto dalla vita quotidiana, nel quale immagine e idea, entrambe, si adattano al mezzo della pubblicità ce ha ispirato il lavoro: la Pure Genius. Esiste un precedente nel collage di polaroid di David Hockney, quasi un ritorno ai precetti del cubismo per il quale molte immagini dello stesso soggetto possono raggiungere un impatto emozionale maggiore che una rappresentazione singola.

MARILYN

Il secondo lavoro di Stu Jackson si rifà al vecchio tema della pop art, la grande Dea, macchina di sogni proibiti, Marilyn Monroe. Con un movimento rapido del pennello, Jakson ha usato con maestria il chiaroscuro in modo da creare un'immagine vagamente illuminata e sognante dela diva, che si protende in avanti, con quella famosa e remota aria invitante, come se ci chiamasse a unirsi al suo sogno; avvisandoci contemporaneamente col linguaggio del corpo che il suo essere è carico di insicurezza e infelicità. La semplicità delle tecniche impiegate nasconde la straordinaria sofisticatezza dell'immagine.



GERMANHIT PARADE

Atari 520 e l'intramontabile Commodore 64 guidano le rispettive classifiche di vendita pubblicate da CHIP, la più accreditata rivista di computer tedesca.
Nelle prime posizioni per quanto riguarda i personal gli IBM PC/XT e AT sono solo terzo e quarto dopo l'entrata a spron battuto del Joyce della Schneider, versione germanica dell'Amstrad PCW 8256.
Per quanto riguarda di home, alle spalle della Vecchia Gloria si piazzano nell'ordine: Commodore 128, Shneider/Amstrad CPC 6128 e Atari 130XE. Tra le new entry il francese Thomson Brand T07. Nessuna traccia dello Spectrum.

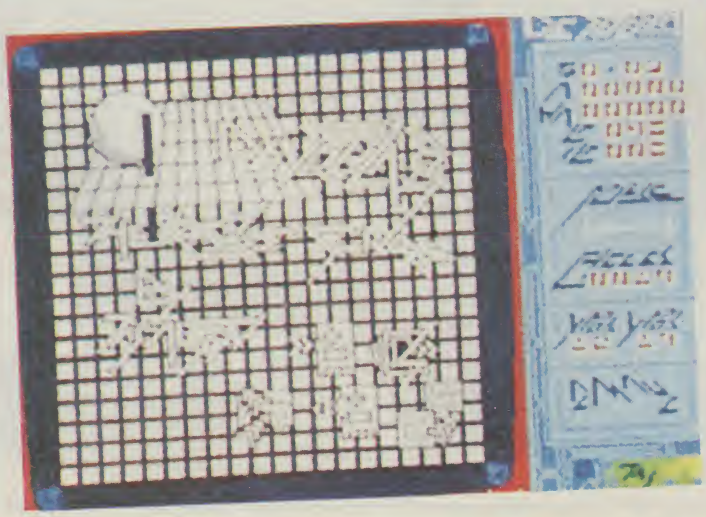
ATARI E COMMODORE: LA STORIA INFINITA

La guerra tra Atari e Commodore sembra destinata a durare nei secoli: chiusa la disputa sul terreno degli home, lo scontro si sposta nel campo delle macchine basate sul microprocessore Motorola 68.000.
Dopo la comparsa della serie economica dell'Atari ST e del 1040, la Commodore ha abbassato il prezzo dell'Amiga di circa 700 dollari e ha annunciato la presentazione di una nuova macchina il cui prezzo dovrebbe aggirarsi sotto le 400 sterline.
Del nuovo Commodore, che apparirà in estate, non si sa molto: sarà a 8 o a 16 bit? Si tratterà di una versione striminzita dell'Amiga o di tutt'altra cosa? Boh!
Commodore e Atari hanno presentato quasi contemporaneamente i kits per l'utilizzo di programmi compatibili con PC-IBM. Quello per Amiga si chiama Sidecar, mentre quello dell'ST è direttamente derivato da una versione sviluppata per Atari 800.
L'ultima scaramuccia si combatte sui drive da 3.5 pollici per C64/128 e Atari 130XE di cui è stato annunciato il lancio tra breve.

ZZAP! ANTEPRIMA

THE PLANETS

Si chiama The Planets ed è il nuovo gioco spaziale della Martech. Ispirato all'omonima trasmissione divulgativa sull'astronomia di Channel 4, la rete televisiva privata inglese, Planets aggiunge alla parte educativa il classico sapore dell'avventura e della sfida contro le forsze dello spazio.
La Terra è stata colpita da una serie di eventi naturali devastanti e contemporaneamente una forma aliena è stata localizzata dallo spazio profondo ed una capsula ha fatto il suo ingresso nell'atmosfera.
La vostra missione è salvare il mondo girovagando per il sistema solare nel tentativo di neutralizzare questa forma aliena.
Iniziate con la vostra astronave madre in orbita intorno alla terra. La confezione contiene la bellezza di due programmi: il primo è il gioco spaziale vero e proprio mentre il secondo è più di strategia e simile al puzzle game.
The PLANETS è stato realizzato anche per lo Spectrum 128. Per i possessori dei 48K sono state aggiunte altre due cassette contenenti i dati di tutti i pianeti del sistema solare.
Sul prossimo numero presentazione, votazione e valutazione di questo gioco dal grande fascino e dalla incredibile grafica e che si propone di oscurare la fama ed il mito di ELITE, il capostipite dei giochi epici/spaziali.





NEWS NEWS NEWS

NOVITA' MSX



Due nuovi nati in casa Philips: si tratta del computer VG 8235 e del drive VY 0011.
Il VG 8235 risponde alle caratteristiche dello standard MSX 2: 128 Kb RAM utente, 128 Kb RAM video, 60 Kb ROM, alta risoluzione grafica con 256 colori visualizzabili contemporaneamente e schermo testo a 80 colonne. Monta un drive da 3,5 pollici con una capacità di 360 Kbyte e la tastiera, di tipo professionale, può essere angolata dall'utente.

E' compatibile con il software e le periferiche dei computer MSX.

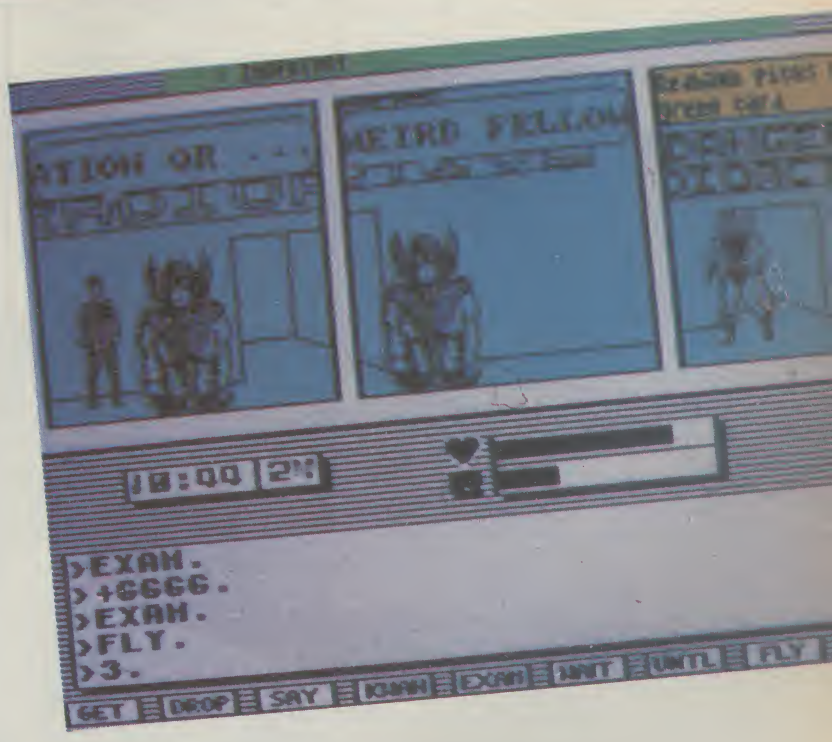
Il VY 0011 è un secondo drive, funziona cioè come schiavo dell'unità incorporata nel VG 8235 o di qualsiasi unità a dischetti MSX. Il formato è, naturalmente, 3,5 pollici, con una velocità di trasferimento di 250 Kb al secondo.

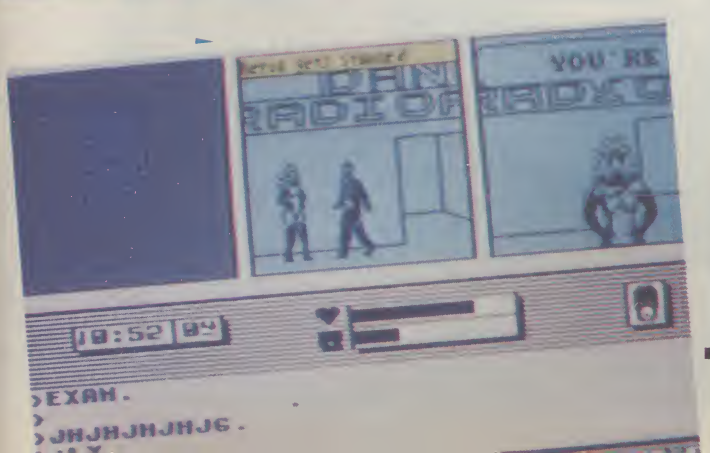
I prezzi comunicati dalla Philips sono di L.1.084.000 per il computer e di L.390.000 per il drive.



RED HAWH

Un altro super eroe è pronto ad animare le vostre avventure. Si tratta di RED HAWK, personaggio dai superpoteri e dalla doppia identità, di cui la Melbourne House ha realizzato un adventure game.
Redhawk è un personaggio da fumetti e il gioco mantiene lo stile tipico dei più famosi comics americani. Le caratteristiche del gioco sono molto interessanti è stata utilizzata una grafica ad alta definizione che ricorda quella di Forth Protocol. Diverso è il sistema di gioco. Non viene utilizzato il sistema ad icone ma i classici comandi dell'adventure, mentre lo schermo, proprio come nelle stripes è diviso in tre finestre. Il vostro compito naturalmente è combattere i supermalvagi e conquistare la popolarità e la simpatia del mondo.
RED HAWK è in pubblicazione sul mercato italiano ed all'interno della confezione saranno inserite delle chiare e dettagliate istruzioni in italiano.





GIOCHI PROSSIMI VENTURI



Grande attesa per l'uscita di Nexus, un'adventure dinamica d'investigazione di cui si parla da mesi e che probabilmente potremo presentarvi nel prossimo numero. Nel frattempo accontentatevi della versione quasi definitiva. Il gioco sarà prodotto nelle versioni C64, Spectrum e Amstrad.

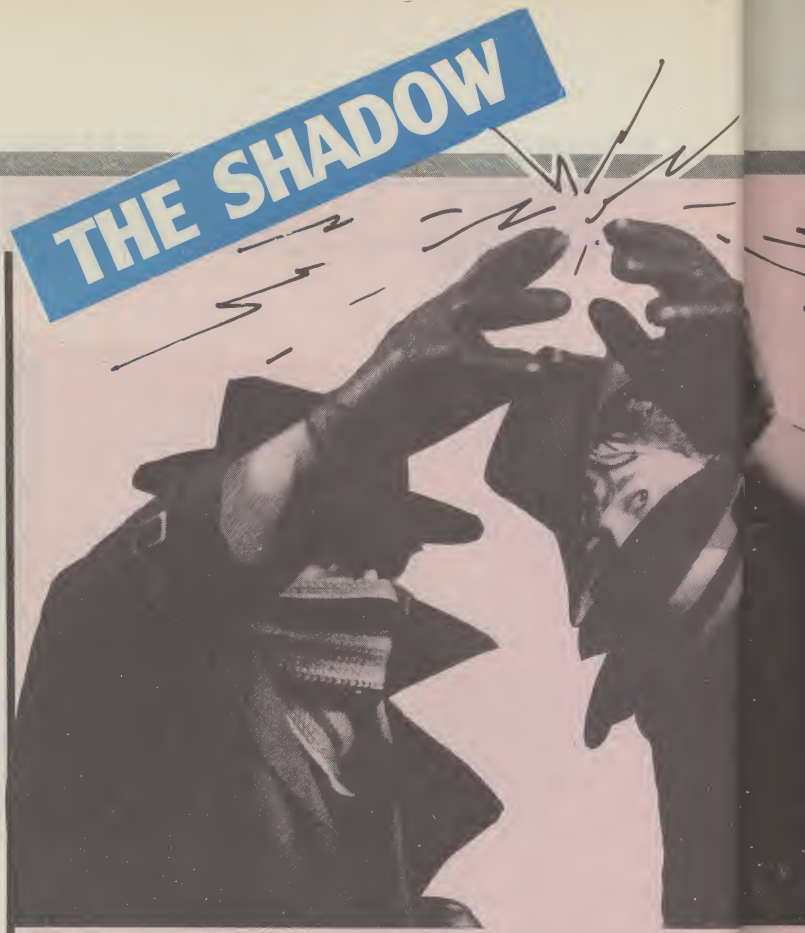
A due anni di distanza dalla pubblicazione dell'ormai classico Forbidden Forest, appare Beyond Forbidden Forest realizzato il Gran Bretagna dalla U.S. Gold.
La novità del gioco è rappresentata dal sistema 4D Omnivision che crea un effetto tridimensionale decisamente realistico, ma non abbastanza da permettervi di entrare e uscire dallo schermo. Dov'è la quarta dimensione? Nel prossimo numero saprete tutto.

Ricordate Tubular Bells, la colonna sonora de «L'Esorcista», il primo grande successo di Mike Oldfield? Tubular Bells è ora il titolo di un programma della Nu Wave, una nuova etichetta lanciata dalla CRL. Si tratta di un sintetizzatore di effetti luce per C64 che come demo utilizza, naturalmente, il famoso brano.



Samantha Fox Strip Poker sta per arrivare a dare una botta di sesso e carnazza al vostro C64 e questa foto ne è la prova! Ma non è detto che la Martech non stia beffando...

THE SHADOW

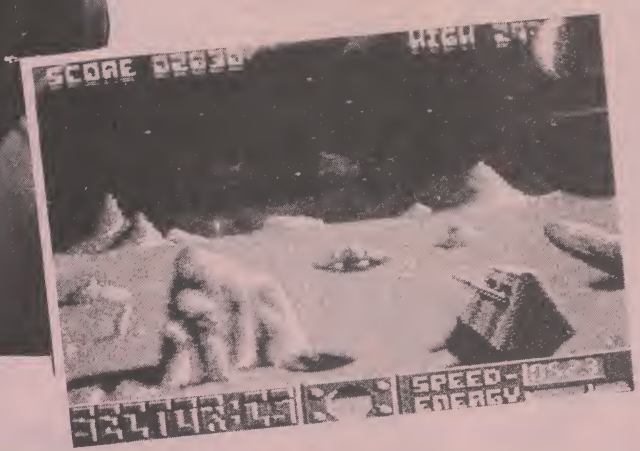


Il numero di Aprile dell'edizione inglese di ZZAP! conteneva, oltre alla solita dose di test e articoli, un bel pesce d'aprile e nelle reti dei nostri burloni colleghi d'oltre manica ci sono cascate case di software quali Beyond, Firebird, Mirrorsoft, Bug-Byte, Nexus e Macmillan, nonché parecchi lettori.
L'Ombra — ovvero l'ater ego italiano di **The Shadow** (poteva mancare? ndr) — ha deciso che una risata valeva bene la pena, anche se la notizia non è certo «fresca di giornata», e ha convnto il direttore a pubblicarla ugualmente, quindi mettetevi comodi e andate avanti a leggere.
ZZAP! inglese pubblica spesso delle anteprime di nuovi giochi e tra queste ve ne era una di un gioco intitolato Mindsmear (ovvero «macchia mentale»).
Il gioco è stato ideato dalla squadra di recensori di ZZAP! (quegli immodesti narcisi che potete vedere ritratti nelle pagine delle recensioni), mentre lo schermo che vedete qui accanto è stato disegnato dal Magritte binario, Bob Stevenson.
Il testo che accompagnava la foto non era però soltanto una burla: infatti uno degli scopi del pesce d'aprile era quello di zittire tutti coloro che affermano che il software per il 64 (ZZAP! inglese, lo ripetiamo, è solo per il 64, ndr) ha raggiunto il suo massimo livello di sofisticazione.
Nell'articolo, infatti, si affermava che il gioco era stato studiato in modo che il disk drive del 64 funzionasse da «processore schiavo»,

L'Elite annuncia la versione per home di Gost'n' Goblins, uno dei più gettonati coin op del momento. Sarà disponibile per C64 e Spectrum e pare che la conversione per Commodore si decisamente interessante.
Sempre dall'Elite arriverà la versione per C16 di Commando.

La Americana, etichetta economica della U.S. Gold, presenterà una serie di giochi su una cassetta al prezzo di 7.900 lire, tra questi Slamball, un flipper che si differenzia dagli altri per essere lungo ben tre schermi che scrollano al passaggio della pallina.

cioè da secondo processore, così da eseguire alcuni calcoli al posto del 64, velocizzando quindi i giochi in 3D. Il fatto è che ciò è tecnicamente possibile, anche se fino ad ora nessuno ci ha mai provato.
Forse proprio per questo, le case di software sopracitate sono cascate nella rete. Già pregustavano di mettere le mani sui nuovi David Crane del settore!
La Mexus si è dimostrata tra le più interessate e ha addirittura mandato a ZZAP! una lettera da passare ai «programmatori», tali Phillip e Paul O'Connor. Anche la Firebird è rimasta impressionata dalla faccenda e si vocifera che un paio di loro programmatori stia sperimentando alcune delle idee descritte nel pezzo.
Non male come pesce d'aprile, eh?

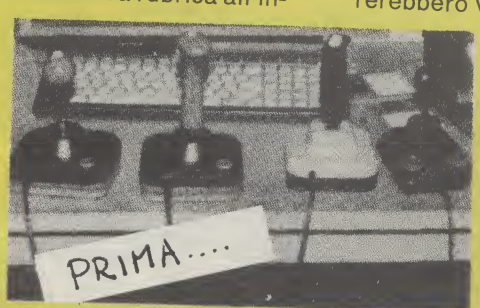


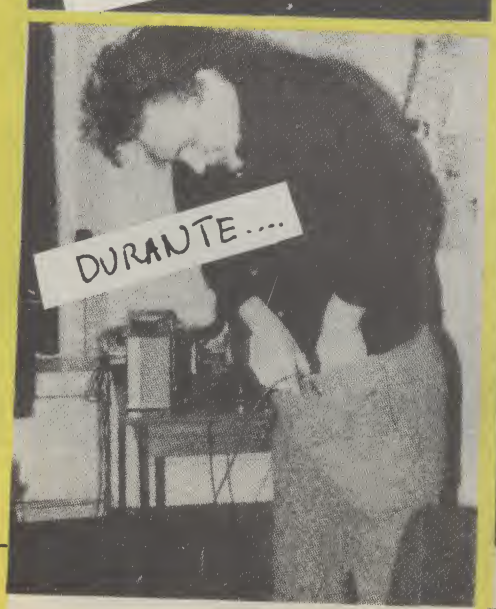
ERRARE UMANUM EST

Tutti, prima o poi, nella vita facciamo degli errari (vedete, che vi dicevo?) e anche noi di ZZAP! non potevamo esimarci (beh, basta così) dal farne. Fin dal primo numero.
Ci è stato fatto notare che il listato su Little Computer People (LCP) pubblicato il numero scorso nella rubrica Top Secret, non funziona con alcune copie del programma. Quindi, se intendete usare il listato, NON fatelo. Potrebbero succedere strane cose alla vostra Persona Domestica. Quelli di voi che hanno già avuto problemi, non disperino (per favore!). Proprio in questo momento abbiamo fatto arrivare un dottore specializzato in LCP per risolvere la faccenda. Il vostro LCP NON è morto, è solo un po' sbattuto, tutto qui. Nel prossimo numero il dottore offrirà i suoi costruttivi consigli su come curare il vosto LCP, quindi restate in linea...

UN NUOVO RECORD...

SPQI! Sono Pazzi Questi Inglesi. In questo stesso mese ZZAP! UK lancia una nuova rubrica all'interno di **The Shadow**, intitolata Ego Corner, per tutti coloro che desidererebbero vedere il loro nome lampeggiare nello schermo dei record, ma non hanno la necessaria abilità al joystick per concretizzare il loro sogno. Insomma, una rubrica che esalterà le mediocrità! Una di queste mediocrità è il «loro» Gary Penn, la cui «vergognosa impresa» è il record di joystick tenuti nei pantaloni: ben quattro!
Ovviamente, un simile record deve essere sostenuto da una prova concreta, quindi ecco qui la fotografia per coloro che hanno dubbi.
Non vogliamo essere da meno, quindi qualunque lettore che detiene record di questo genere ci mandi una lettera, insieme ad una prova fotografica (preferibilente in bianco e nero) al seguente indirizzo: L'angolo degli egomaniaci, ZZAP!, Via Della Spiga 20, 20121 Milano.
Potremmo anche sfidare apertamente gli ingelsi: fategli vedere un po' chi è più mediocre! Tanto per cominciare, qualcuno ha cinque joystick?







THE TERMINAL MAN



Riassunto della puntata precedente:
Sperduti in uno dei mondi dell'enorme e ignoto sistema solare Dyson-sphere, i superstiti dell'Arcadia sono guidati dal comandante Cross. Ma lo strano comportamento di Cross desta i sospetti di Jim Kimas. Ma la risposta ai suoi dubbi è di quelle che la stessa Kimas avrebbe preferito non conoscere...





STORY BY KELVIN GOSNELL©
DRAWN BY OLIVER FREY©



NELLA PROSSIMA PUNTATA NUOVE E RACCAPRICCIANTI EMOZIONI

SOFT® center



SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

direttamente dall'Inghilterra e dagli USA

al tuo negozio SOFT® center più vicino

tutte le novità originali,

ogni settimana.

MASTERTRONIC

U.S. GOLD
All American Software

firebird

Imagine

M

elite

ocean

martech

MICROPOOL
International Limited

È un'esclusiva **MASTERTRONIC** - V.le Aguggiari, 62/A - Tel. (0332) 238898

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

SOFT® center

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

Indirizzi Rivenditori SOFT CENTER

PIEMONTE:
ARCHIDEA, via Po 28 - Torino
DE BUG, c.so V. Emanuele 22 - Torino
FDS Alterio, via Borgaro 86/D - Torino
MARCHISIO GIANNA, via Pollenzo, 6 - Torino
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
ELLIOTT COMPUTER SHOP, p.za Dominzoni 32 - Verbania (NO)
F.lli MANAZZA, via Gramsci 38 - Cerano (NO)
PAUL & CHICO, via V. Emanuele 59/N - Chieri (TO)
Magazzini BONA, via Principe di Piemonte 4 - Bra (CN)
L'ABACO, via Milano 374 - Vigliano Biellese (VC)
RECORD, c.so Alfieri 166/3 - Asti

LOMBARDIA:
F.lli BONAZZI, via P. Sarpi 11 - Milano
B.C.S., via De Sanctis 33/35 - Milano
BRAHA, via Pier Capponi, 5 - Milano
IL MONDO DEI BIMBI, via Lorenteggio 84 - Milano
IL TEMPIO DEL COMPUTER, via Pattari 2 - Milano
GIGLIONI EXPERT, via L. Sturzo 45 - Milano
L.C.P., c.so di P.ta Romana 55 - Milano
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano
TRONI GAMES, via Pascoli 56 - Milano
COMPUTER SERVICE SHOP, via C. Ravizza 8 - Milano
BIT 84, via Italia 4 - Monza (MI)
CENTRO COMPUTER, via Corridoni 18 - Legnano (MI)
DIPIESSE, v.le Rimembranze 11 - Lainate (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM, via Sormani 67 - Cusano Milanino (MI)
NIWA SOFTWARE HOUSE, via Valdimagna 52 - Sesto S. Giovanni (MI)
SHOW ROOM, p.zza P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO, v.le dei Platani 4 - Arese (MI)
MARIANI ENRICO, via Trieste 925 - Caronno Pertusella (MI)
MBM, c.so Roma 112 - Lodi (MI)
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese
BUSTO BIT, via Gavinana 17 - Busto Arsizio (VA)
EUROCOPIE, via IV Novembre 51 - Uboldo (VA)
JAC NUOVE TECNOLOGIE, via Matteotti 38 - Sesto Calende (VA)
PUNTO UFFICIO, via R. Sanzio 8 - Gallarate (VA)
OVERT EXPERT, c.so Unità d'Italia 166/3 - Cantù (CO)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
IL COMPUTER, via Pozzi 13 - Casalmaggiore (CR)
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia
CAVALLI G. MARIA, via 10 Giornate 20 - Castrezzato (BS)
MM COMPUTERS, via Bonana 19 - Darfo Boario T. (BS)
CAVALLI G. MARIA, via 10 Giornate 20 - Castrezzato (BS)
LISSIGNOLI DIEGO, via Mirolte 16 - Iseo (BS)
MILLEGIOCHI, via Cazzaniga 23 - Merate (CO)
SCHIRRU GIOVANNI, c.so Garibaldi 40 - Vigevano (PV)
CENTRO COMPUTER, via Garibaldi 125/A - Fiorenzuola (PC)

LIGURIA:
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129/rosso - Genova
IL COMPUTER, v.le Brigate Partigiane 132 rosso - Genova
INPUT, via Lungomare di Pegli 57 rosso - Genova
RAPREL, via Borgoratti 231/R - Genova
F.lli PAGLIALUNGA, via Mazzini 4/E/19 - Rapallo (GE)
COMPUTER SHOP, via A. Doria 45 - Imperia
PUNTO COMPUTER, via Manzoni 45 - Sanremo (IM)
SCK COMPUTER, via Piave 78/rosso - Savona

EMILIA ROMAGNA:
ARCHIMEDE SISTEMI, via Emilia 124 - S. Lazzaro di Savena (BO)
BIT SHOW, via Borgo Parente 14/E - Parma
ZETA INFORMATICA, via Sofia 9 - Parma
ZANICHELLI GEMMINO, via A. Saffi/via E. Casa - Parma
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PR)
COMPUTER LINE, via S. Rocco 10/C - Reggio Emilia
MASETTI PAOLO & C., via Gonzaga 11 - Guastalla (RE)
CENTRO RINASCITA I GIOCHI DEI GRANDI, p.za Matteotti 20 - Modena
DENISCO LUIGI, via Roma 281 - Soliera (MO)
EMPORIO BRIGLIADORI G., via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
RCM, c.so V. Emanuele 96 - Piacenza
CENTRO COMPUTER, via Garibaldi 125/A - Fiorenzuola (PC)
GIO-PLASTIK, via S. Romano 90 - Ferrara
DIMENSIONE COMPUTER, via De Amicis 16/A - Portomaggiore (FE)

TOSCANA:
ATEMA, via B. Marcello 1/a-1/b - Firenze
ELETTRONICA CENTOSTELLE, via Centostelle 5/B - Firenze
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A - Firenze
TELEINFORMATICA TOSCANA - via Bronzino 36 - Firenze
ELETTROBAZAR, via Zarini 186 - Prato (FI)
FLOPPY MGB Elettronica, via Silvestri 15 - Prato (FI)
ELETTROTECNICA VERDI, via 1° Maggio 5/C - Borgo S. Lorenzo (FI)
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli (FI)
ULTRAVIDEO, via Garibaldi 74 - Pontassieve (FI)
I.C.S., via Garibaldi 46 - S. Giovanni Valdarno (AR)
TONY HF, via Borgo Largo - Pisa
MARCHESCHI GIOVANNI, c.so Matteotti 99 - Cascina (PI)

MARCHE:
ELETTRO, via C. Battisti 53 - Osino (AN)
ELETTROCENTRO, via XIII Luglio 30 - Fabriano (AN)
CARMENATI RENATO, p.za V. Veneto 8 - Macerata

UMBRIA:
EGEP, via L. Da Vinci 4 - Perugia
BIG BYTE SHOP, p.za Risorgimento 10 - Arezzo

LAZIO:
COMPUTER, via E. Rolli 33 - Roma
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma

ABRUZZI:
LP COMPUTERS, via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)
CHIP, via Milano 77/6 - Pescara
COMPUTER CENTER, via B. Croce 147 - Galleria Scalo Chieti Scalo

PUGLIA:
LA TERZA, via Sparano 136 - Bari
FAGGELLA GIOVANNI, via Alvisi 4 - Barletta (BA)

CALABRIA:
COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

SICILIA:
A ZETA, via Canfora 140 - Catania
FIRA EXPRESSE SECURITY, v.le della Regione, 63 - Caltanisetta
POSITRON ELETTRONICA, via Gen. Cascino 177 - Gela (CL)
CHIP INFORMATICA, c.so V. Veneto 98 - Ragusa
SUD INFORMATICA, via Roma 205 - Ragusa
NAPOLI FRANCESCO, c.so Sicilia 61 - Enna
FOTO OTTICA COMPUTER LEONE, v.le Teocrito 108 - Siracusa
LUCIANO SACCO, p.zza Della Vittoria 42 - Siracusa
MAGIS DATA COMPUTER, via Pescara 2 - Siracusa
MELLEA SALVATORE & FIGLIO, via Principe Umberto 151 - Augusta (SR)
PASY ELETTRONICA, via Alighieri 37 - Rosolini (SR)
UFFICIO MODERNO, via N. Costa 147 - Pachino (SR)
ODDO CONCETTA, c.so V. Emanuele 106 - Noto (SR)
SUD ARREDI, v.le Della Vittoria 7 - Canicattì (AG)
EMPORIO DEL GIOCATTOLO, via Maglienti 47 - Sciacca (AG)
MICRO MACRO COMPUTER, c.so Serrovira 107 - Licata (AG)
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto 19 - Mazara del Vallo (TP)
TECNO CARTA, via Mazzini 7 - Castelvetrano (TP)
PRESTIGIOVANNI AGADINO, via Umberto 162 - Giardini Naxos (ME)
F.LLI KAPPA - via F. Crispi - Capo d'Orlando (ME)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venezian 75 - Messina
SPADARO ACHILLE, via Del Vespro 71 - Messina

Per informazioni: **MASTERTRONIC s.a.s.** - V.le Aguggiari, 62/A - Varese
Tel. 0332/238898 - Hot Line 0332/285077


MASTERTRONIC
MADNESS
BAND OF ZERO
BLAM
M.A.D. GAMES
delta wing
MASTERTRONIC ADDED DIMENSION
OBLIVION
MELTDOWN
VIP COMMANDER
Knight Tyme
BUMP
SPIKE!
MR. PUNIVERSE
KENTILLA
SPORT OF KINGS
M.A.D. GAMES
DAL TUO RIVENDITORE
SOFT center
È un'esclusiva MASTERTRONIC - V.le Aguggiari, 62/A - Tel. (0332) 238898

MASTERTRONIC

I VIDEOGIOCHI ORIGINALI INGLESI A SOLE L. 7.900!





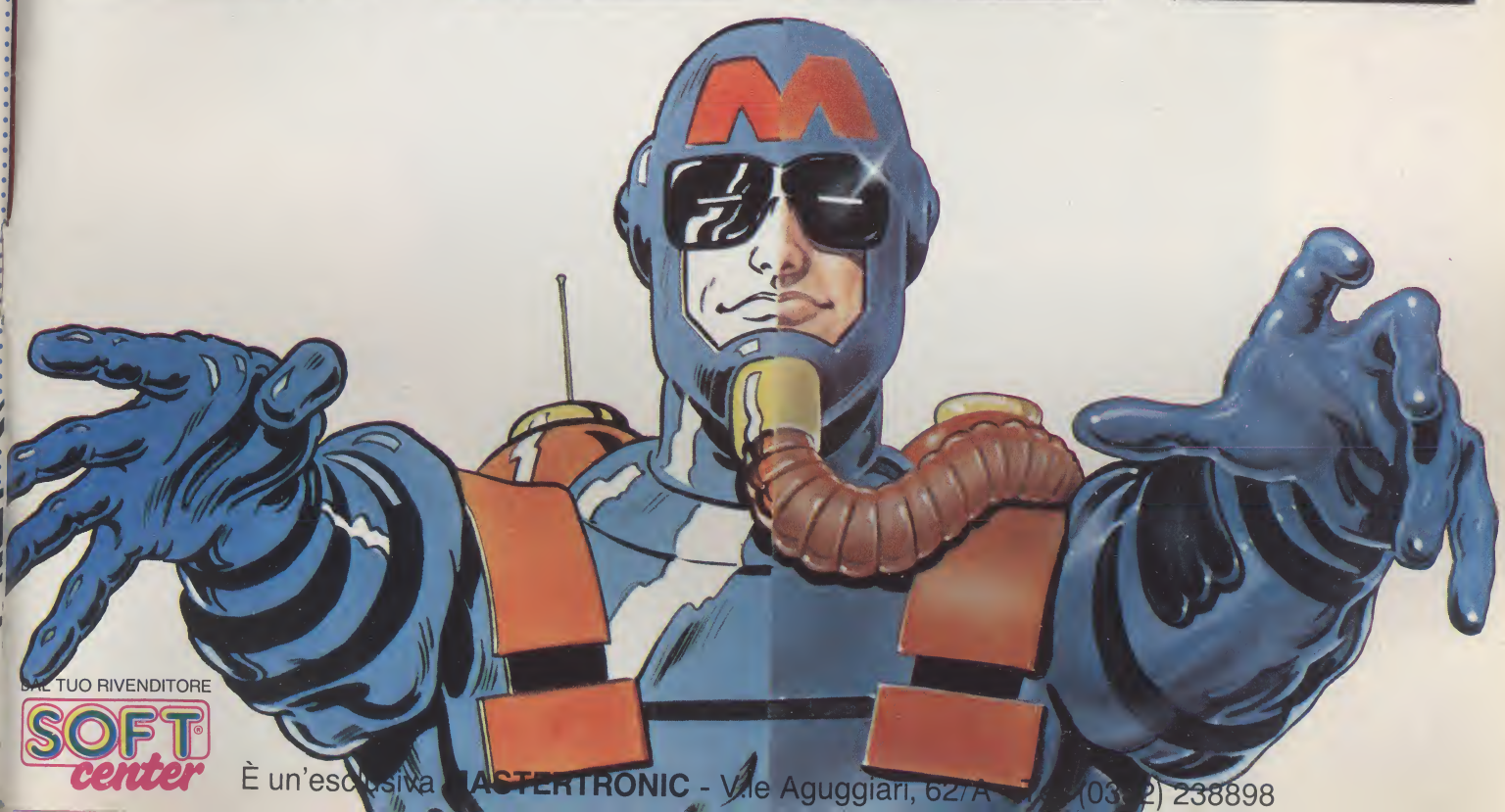












DAL TUO RIVENDITORE
SOFT center

È un'esclusiva MASTERTRONIC - Via Aguggiari, 62/A [illegible] (03[illegible]2) 238898

È IN EDICOLA - È IN EDICOLA

LA NUOVA RIVISTA CON CASSETTA DI

ADVENTURES

TUTTE in ITALIANO che girano su

CBM 64/128 E SPECTRUM 48 K

ADVENTURE EPIC 3000 GAMES

IN ITALIANO

ADVENTURE GAMES PER C.64/128 E SPECTRUM 48K

Commodore 64 e 128

RING
I Falsificatori di Aloni
(FANTASY)

DUCA LYNCE
Complotto al Mundial '86
(POLIZIESCO)

CEPPO Ø2K
(FANTASCIENZA)

Spectrum 48K

E.T. in action
PARTE SECONDA
(FANTASCIENZA)

L'OCCHIO DEL CONDOR
PARTE SECONDA
(AVVENTUROSO)

N. N. dal campo base
(SPIONAGGIO)



N° 2

GIUGNO 1986

L. 8.000